Da 21 anni al vostro servizio
VIDEOGIOCHI PER PC
259
Aprile '10

Edizione solo Carta € 3,99
Edizione con DVD € 7,90

THE GAMES machine

RECENSITO!

METRO 2033

Uno sparatutto che ci ha lasciato a bocca aperta!

TGM TROPICALE!

JUST CAUSE 2

Il verdetto definitivo sulle scorribande di Rico Rodriguez!

IN TEMPO REALE!

COMMAND & CONQUER 4

Un finale inatteso per la saga RTS più famosa al mondo!

ESCLUSIVA TOTALE!

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL CONVICTION

Sam Fisher si intrufola di nuovo, in incognito, sui nostri PC!

DOSSIER

IL MIO NOME È FISHER, SAM FISHER.
LA VERA STORIA DELLA SERIE DI SPLINTER CELL!

THE GAMES MACHINE N°259 - MENS - ANNO 21-10 € 7,90
Sprea Editori ITALY
9 771129 232306 00259
DISTRIBUTORE: M-DIS DISTRIBUZIONE S.P.A. - MILANO
WWW.GAMESVILLAGE.IT v. 8.1

IN CASO DI MANCATO RECAPITO INVIARE AL CMP DI RONCHERO PER LA RESTITUZIONE AL MITTENTE

Pagina mancante

Coen: Welcome to Jerusalem, the birthplace of Christianity, Judaism and Islam.
Sam Fisher: So this is where all the peace and love came from.

EDITORIALE

UN BEL GIOCO DURA POCO?

I miei genitori mi hanno ripetuto per tutta l'infanzia che "un bel gioco dura poco". Ora, anche io ho combattuto le mie belle battaglie adolescenziali, ma questo agio non l'ho mai messo in discussione. In fin dei conti, non è che uno possa mettersi lì a smantellare credenze popolari vecchie di secoli quando c'è prima da ottenere un rientro posticipato di mezzora, che permetta di superare di qualche minuto la bella Cenerentola, no?

Oggi, a distanza di anni, la discussione è tuttavia tornata prepotentemente di moda, sia sul nostro forum di TGM Online (per quanto concerne le differenze tra Modern Warfare 2 e Battlefield - Bad Company 2), sia nel bel mezzo di una cena con FBI, che ha firmato la recensione del nostro titolo di copertina, Tom Clancy's Splinter Cell - Conviciton.

Tra una pastasciutta e un pezzo di pizza (mangiamo male, lo so. Ho già mia moglie che me lo ricorda), abbiamo discusso a lungo sulla valutazione da assegnare all'ultimo lavoro di Ubisoft. E buona parte del confronto ruotava attorno alla questione "longevità": l'ultima avventura di Sam Fisher dura più o meno otto ore, qualcuna in più contando tutte le modalità. Sensibilmente di meno di Assassin's Creed 2 e Battlefield - Bad Company 2, per capirci, ma quasi il doppio del single player di Modern Warfare 2.
Ora, il problema è proprio qui: quanto deve durare un gioco per essere considerato un buon gioco?
In alcuni casi, come in quello del recente e ottimo Heavy Rain, la risposta è semplice: sei, sette ore, perché l'esperimento di David Cage non riuscirebbe a sostenere la tensione narrativa più a lungo.
Ma ci sono giochi che, pur presentando una trama sfiziosa, non sono interessati a balzare sul carrozzone dei "film interattivi", e preferiscono rimanere semplici videogiochi. In questo caso, quindi, la risposta alla domanda di prima rischia di diventare meno secca, almeno dal mio punto di vista. Fondamentalmente, ridicolizzando la questione, potrei dire che se quello che mi fanno fare è divertente, vorrei averne sempre "una missione in più". E per Splinter Cell è andata esattamente così.

Tuttavia, non sono ancora riuscito a capire se quello che c'è mi ha divertito perché non se ne abusa o se perché la formula è vincente di per sé e sarebbe in grado di soddisfarmi per, che ne so, le cinquanta ore che mi ha richiesto Dragon Age: Origins. Questo amletico dubbio (ah, i problemi veri della vita...) ne solleva un altro, di carattere più generale.
Possiamo affermare con certezza, quindi, che il vero punto di forza di un prodotto sia rappresentato unicamente da quello che ci fanno fare?
Non è che un titolo diventa divertente nella sua interezza solo quando perfettamente dosato e "misurato"?
Gli scenari plausibili sono due, o almeno due sono le vie emerse da un pranzo redazionale in cui è stata sollevata la questione.
Da un lato potremmo pensare che no, il centellinare sapientemente livelli e missioni non sia fondamentale per il divertimento che si ricava da una qualsivoglia produzione. In questo scenario, allora, quello di Sam Fisher rischierebbe di essere un titolo davvero corto, incapace di saziare chi ama l'ex agente di Third Echelon e, più in generale, chi si avvicina alla serie solamente con questo episodio.
Se, invece, considerassimo buona l'ipotesi diametralmente opposta, cosa che sono portato a fare io, per esempio, potremmo dire che Conviction ha il pregio di sapere dove è giusto fermarsi perché nemmeno un secondo dell'esperienza rischi di diventare una patetica minestra riscaldata. Ubisoft è stata brava (no, non ha tolto l'assurdo sistema di DRM. Purtroppo): la tensione è alta, sempre, e il divertimento non scema se non quando si osservano i titoli di coda. Certo, se poi domani dovessero uscire "settordici" DLC, forse rischierei di sentirmi un pochino preso in giro, ma credo di poter serenamente affermare che qui non si corre il rischio di vedere contenuti "tagliati" con una mannaia dalla scatolata, come invece avvenne per la versione console di Assassin's Creed 2.

CONVICTION HA IL PREGIO DI SAPERE DOVE È GIUSTO FERMARSI

Nonostante due discussioni sfiziose e accese come non mai, però, non siamo ancora riusciti a mettere la parola "fine" sulla questione, ricavando quindi una "vera verità" da regalare al mondo.
Voi sapete davvero quanto deve durare un bel gioco?

Davide "ToSo" Tosini
iltoso@sprea.it

SOMMARIO

GAMES machine

APRILE 259

PAGINA 62
COMMAND & CONQUER 4 TIBERIUM TWILIGHT

PAGINA 66
DAWN OF WAR 2 CHAOS RISING

PAGINA 74
KING'S BOUNTY ARMORED PRINCESS

PAGINA 30
HUNTED: THE DEMON'S FORGE

PAGINA 34
PRINCE OF PERSIA LE SABBIE DIMENTICATE

PAGINA 68
ANNO 1404 - VENEZIA

PAGINA 44
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL CONVICTION

PAGINA 54
JUST CAUSE 2

CONTENUTI DI QUESTO MESE

Rubriche

113 Adso!
114 Backstage
102 Bovabyte
96 ConsoleMania Corner
3 Editoriale
101 Euforia Paradossa
80 FragZone
16 GamesVillage
6 Gioco Allegato
88 Hardware
11 Raffosentiqua
100 Replay
10 Silver Zone
4 Sommario
94 TecnoTGM
78 TGM After
108 TGM Mail
106 Time Machine Reloaded
28 ToSo's Intro
20 Voci di corridoio

Dossier

22 Il mio nome è Fisher, Sam Fisher

Preview

38 Amnesia: The Dark Descent
32 F1 2010
30 Hunted: The Demon's Forge
40 Mines War
34 Prince of Persia Le Sabbie Dimenticate
36 Test Drive Unlimited 2

Review

68 Anno 1404 - Venezia
62 Command & Conquer 4 Tiberium Twilight
66 Dawn of War 2 Chaos Rising
54 Just Cause 2
74 King's Bounty Armored Princess
50 Metro 2033
72 NecroVisioN: Lost Company
58 Re Artù
70 Silent Hunter 5
44 Tom Clancy's Splinter Cell - Conviction

DIRETTORE EDITORIALE
Stefano Spagnolo

ART DIRECTOR
Silvia Taietti

RESPONSABILE DI REDAZIONE
Davide Tosini iltoso@sprea.it

VICE GAMESVILLAGE
Claudio Todeschini keiser@sprea.it

REDATTORI
Mirko Marangon, tmb@sprea.it
Raffaele Sogni, raffo@sprea.it
Ivan Conte, kikko@sprea.it

IMPAGINAZIONE
Nicolò Digiuni, nicolodigiuni@sprea.it

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Laura Grazzi, lauragrazzi@sprea.it

HANNO COLLABORATO
Adso Da Melk, adso@sprea.it
Paolo Besser, paolone@sprea.it
Matteo Lorenzetti, elvin@sprea.it
Paolo Davide Lumia, masca@sprea.it
Massimo Nichini, nkz@sprea.it
Massimo Svanoni, xam@sprea.it
Tobia Bearzotti, tobix@sprea.it
Davide Comunello, davidecomunello@sprea.it
Mario Baccigalupi, secondvariety@sprea.it

Sprea Editori ITALY

Sprea Editori S.p.A.
Socio unico Medi & Son S.r.l
Via Torino, 51 - 20063 Cernusco S/N
Tel (+39) 02.92432.1
Fax (+39) 02.926263147
editori@sprea.it - www.sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Mario Sprea

MARKETING E PROMOZIONE:
Walter Longo

ABBONAMENTI
Disponibili solo in versione con DVD.
Si risponde solo alla mail
abbonamenti.tgm@sprea.it
o al fax 02/700537672
www.tgmonline.it/abbonamenti

ARRETRATI
Disponibili solo in versione con DVD,entro un anno dalla pubblicazione. Si risponde solo alla mail arretrati@sprea.it
o al fax 02/700537672

STAMPA
Grafiche Mazzucchelli, Seriate (BG)

CARTA
Valpaco Paper Supply Chain Optimizer

DISTRIBUTORE
M-Dis Distribuzione S.p.A. - (Milano)

THE GAMES MACHINE
Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il 19/09/1988 numero 587 Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa - Spedizione in abbonamento postale -D.L. 353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano . Una copia: euro 3,99; edizione DVD 7,90

DIRETTORE RESPONSABILE
Luca Sprea

COORDINATORE EDITORIALE
Paolo Paglianti paolopaglianti@sprea.it

Copyright Sprea Editori S.p.A. La Sprea Editori è titolare esclusiva di tutti i diritti di pubblicazione e diffusione. L'utilizzo da parte di terzi di testi, fotografie e disegni, anche parziale, è vietato. L'Editore si dichiara pienamente disponibile a valutare - e se del caso regolare - le eventuali spettanze di terzi per la pubblicazione di immagini di cui non sia stato eventualmente possibile reperire la fonte.

Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali (Codice Privacy d.lgs. 196/03) Nel vigore del D.Lgs 196/03 il Titolare del trattamento dei dati personali, ex art. 28 D.Lgs. 196/03, è Sprea Editori S.p.A. (di seguito anche "Sprea"), con sede in Cernusco sul Naviglio (MI), via Torino, 51. La stessa La informa che i Suoi dati, eventualmente da Lei trasmessi alla Sprea, verranno raccolti, trattati e conservati nel rispetto del decreto legislativo ora enunciato anche per attività connesse all'azienda. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati e/o trattati (sempre nel rispetto della legge), anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore della Sprea. In ogni momento Lei potrà chiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli artt. 7 e ss. del D.Lgs. 196/03 mediante comunicazione scritta alla Sprea e/o direttamente al personale Incaricato preposto al trattamento dei dati. La lettura della presente informativa deve intendersi quale presa visione dell'Informativa ex art. 13 D.Lgs. 196/03 e l'invio dei Suoi dati personali alla Sprea varrà quale consenso espresso al trattamento dei dati personali secondo quanto sopra specificato.

L'invio di materiale (testi, fotografie, disegni, etc.) alla Sprea Editori S.p.A. deve intendersi quale espressa autorizzazione alla loro libera utilizzazione da parte di Sprea Editori S.p.A. per qualsiasi fine e a titolo gratuito, e comunque, a titolo di esempio, alla pubblicazione gratuita su qualsiasi supporto cartaceo e non, su qualsiasi pubblicazione (anche non della Sprea Editori S.p.A.), in qualsiasi canale di vendita e Paese del mondo. Il materiale inviato alla redazione non sarà restituito.

GIOCO ALLEGATO

A cura di: A cura di Mirko "TMB" Marangon giocoallegatotgm@sprea.it

CPU: Dual Core 1,8 GHz (Dual Core 2,4 GHz) **RAM:** 1 GB (2 GB) **SCHEDA VIDEO:** Radeon HD 2600 XT/GeForce 6800 Ultra con 256 MB (Radeon HD 3850/GeForce 8800, 512 MB) **SPAZIO SU HD:** 11 GB **CONNESSIONE:** ADSL (necessaria per attivazione) **SVILUPPATORE:** Starbreeze Studios **PUBLISHER:** Namco Bandai **MULTIPLAYER:** LAN, Internet **LOCALIZZAZIONE:** Sottotitoli **SITO:** www.atari.com/riddick/

CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA

"In tempi normali, il Male si sarebbe combattuto con il Bene. Ma in tempi come questi, si deve combattere con un altro tipo di Male". - The Chronicles of Riddick.

Il gioco che alleghiamo questo mese a The Games Machine è senza dubbio un fuoriclasse, un vero concentrato di cattiveria, azione e adrenalina purissima. L'occasione è particolarmente ghiotta perché Chronicles of Riddick vi permetterà non solo di interpretare il Furiano più letale dell'universo, ma ve lo consentirà in due titoli diversi: già, perché all'insegna del 2x1 potrete giocare sia il recentissimo Assault on Dark Athena, sia il suo predecessore, Escape from Butcher Bay. EFBB è inoltre presentato in versione rivisitata e corretta grazie all'utilizzo del nuovo motore grafico sviluppato dagli Starbreeze Studios. Insomma un bel po' di materiale con cui sollazzarsi, alla faccia della crisi.

Per quanto riguarda lo stile di gioco, si tratta di un FPS sui generis, dove alle sparatorie (che pure ci sono) è preferibile un approccio di tipo stealth, alla Splinter Cell, tanto per capirci. Il paragone potrà sembra un filo azzardato, ma anche qui bisognerà sfruttare le notissime abilità di Riddick, prima fra tutte quella di poter vedere nell'oscurità più assoluta. Un vantaggio non da poco, perché ci permetterà di nasconderci fra le ombre e agire di soppiatto, arrivando a ghermire silenziosamente un nemico alle spalle, spezzandogli con disinvoltura l'osso del collo in men che non si dica.

Chronicles of Riddick vi permetterà di interpretare il Furiano più letale dell'universo

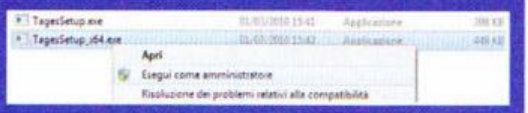
▲ *L'importante è arrivare alle spalle dei nemici, meglio se con due lame seghettate...*

▲ *Controllare i droni ci darà la possibilità di aggirarci per i corridoi senza dare nell'occhio.*

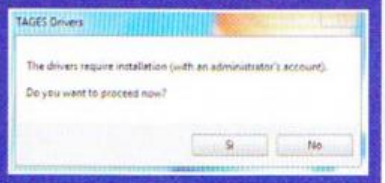
CD GUASTI O MANCANTI?

I CD e i DVD di TGM sono di buona qualità e dovrebbero essere esenti da errori di duplicazione. Tuttavia, trattandosi di una produzione industriale su vasta scala, è possibile che qualche esemplare difettoso sfugga ai controlli. Generalmente, quando un supporto è difettoso mostra dei segni inequivocabili: graffiature, tagli o spaccature sul lato dove sono registrati i dati, assenza di file o cartelle che in teoria dovrebbero esserci, lettura estremamente lenta o impossibile. In questi casi, noi suggeriamo sempre di provare il disco su un secondo computer, o per lo meno su un altro lettore. A volte capita anche che nella confezione manchi un CD, o ne sia stato inserito uno sbagliato. In tutti questi casi, potrete ottenerne una copia sostitutiva inviando un'email all'indirizzo aiutocd@sprea.it. Ricordatevi di specificare sempre il titolo del gioco difettoso, la rivista e il mese di pubblicazione: ci aiuterà a sostituirlo nel più breve tempo possibile. Per tutti gli altri tipi di problemi tecnici, dovete fare riferimento al forum Gioco Allegato sul sito www.gamesvillage.it, nella sezione "Forum TGMO". Prima di richiedere una sostituzione, però, controllate sempre il box "\TGM\ SUPPORT": magari la soluzione del problema è già lì!

AGGIORNAMENTO DRIVER TAGES



Su alcune versioni di Windows Vista non aggiornate e più in generale con Windows 7 (specialmente a 64 bit), potrebbe visualizzarsi una finestra durante l'installazione del gioco: si tratta di un avviso relativo ai driver di protezione del gioco, incompatibili con il sistema operativo presente sul vostro PC. Per ovviare a questo problema, lasciate concludere la procedura di installazione, quindi togliete il DVD dal lettore e inserite il SilverDVD (avete presente quell'altro disco nella scatola?). Se il disco parte in automatico, cliccate sulla sezione **Gioco Allegato** e quindi selezionate dall'elenco i driver compatibili con il vostro sistema operativo (32 o 64 bit). Salvate il file relativo dove volete (sul desktop, per esempio) e quindi lanciatelo (IMPORTANTE!) cliccandoci sopra con il tasto del mouse e selezionando **Esegui come amministratore**. Se l'interfaccia del SilverDVD non dovesse aprirsi in automatico, andate in esplora risorse, selezionate l'icona del lettore DVD e quindi cliccate su **Apri** nel menu contestuale. Entrate poi in **GiocoAllegato** e cliccate su uno dei due file presenti, seguendo la stessa identica procedura descritta poche righe addietro.



In entrambi i giochi bisognerà sfruttare le notissime abilità di Riddick, prima fra tutte quella di poter vedere nell'oscurità più assoluta

PATCH 1.01 E MULTIPLAYER

Sul SilverDVD, nella sezione Gioco Allegato, trovate la patch che porta il gioco alla versione 1.01. Non è assolutamente obbligatorio installarla, infatti The Chronicles of Riddick parte tranquillamente in qualsiasi configurazione. A cosa serve allora? In buona sostanza è nata per sistemare alcuni problemi relativi al multiplayer, quindi se intendente giocare in tale modalità è consigliabile applicarla. Oltre al gioco online classico, potrete creare delle partite per i fatti vostri e invitare amici e parenti a collegarsi, oppure abilitare l'opzione LAN e giocare in rete locale (a patto di avere due o più PC in casa, ovviamente).

INSTALLAZIONE

Questa procedura è valida per Windows XP con installato almeno il Service Pack 2, Vista e Windows 7. Le versioni precedenti di Windows non sono supportate. Vi preghiamo di seguire la procedura qui descritta. Qualora il gioco non funzionasse, prima di contattarci, provate a reinstallarlo seguendo passo dopo passo tutte le istruzioni:

1. Inserite il DVD del gioco nell'apposito lettore. Se la procedura di installazione parte automaticamente, andate al punto 3.

2. Come mostrato nella foto, aprite i contenuti del lettore ottico per mezzo delle Risorse del Computer, quindi avviate il programma setup.exe.

3. Si aprirà una finestra nella quale potrete selezionare la vostra lingua preferita e quindi procedere con l'installazione.

4. Accettate il contratto di licenza scrollando fino in fondo e selezionando il tasto Successivo.

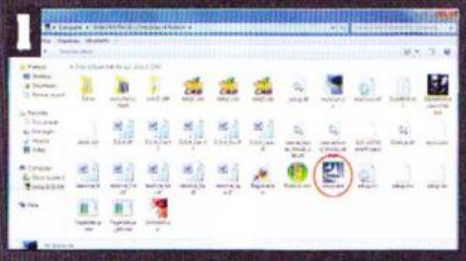
5. Di norma il gioco si installerà in C:\programmi\Atari\. Se volete scegliere una destinazione diversa selezionate Personalizza e quindi una cartella a vostro piacimento. Dopo di che premete Successivo.

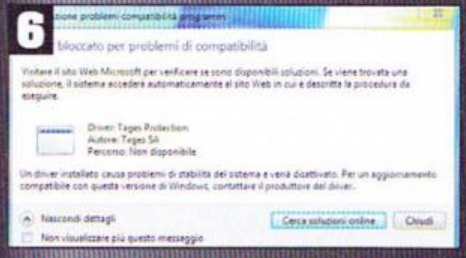
6. Se durante la procedura d'installazione dovesse uscire una finestra che segnala un problema di compatibilità con i driver Tages, fate riferimento all'apposito box "Aggiornamento driver Tages".

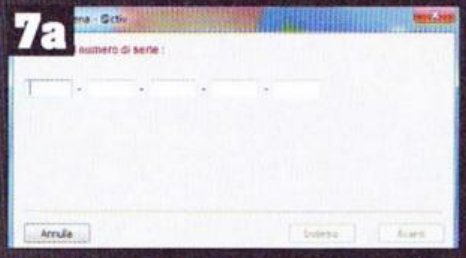
7a. Una volta terminata l'installazione, lanciate il gioco e inserite il numero di serie presente sul retro della confezione.

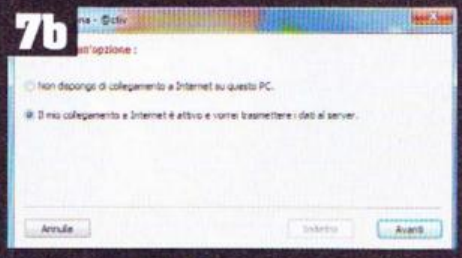
7b. Una volta inserito, il gioco si collegherà a Internet per verificare il codice e quindi attivarsi. **La procedura può essere ripetuta fino a un massimo di tre volte. Ricordate, inoltre, che senza l'accesso online non è possibile giocare in alcun modo.**

8. Una volta attivato il gioco con successo potrete finalmente lanciare Chronicles of Riddick.









/TGM/SUPPORT (OVVERO: PRIMA DI LAMENTARVI LEGGETE QUI!)

Come sempre, pubblichiamo una lista dei problemi "già noti" e delle possibili soluzioni (se ce ne sono). Se avete un problema che non rientra in questa casistica, vi consigliamo di collegarvi all'area GIOCO ALLEGATO del forum di TGM su GamesVillage.it. Questo è l'unico indirizzo dell'assistenza tecnica, eventuali email inviate ad altri indirizzi verranno ignorate. Ricordatevi sempre di controllare che il vostro computer soddisfi tutti i requisiti hardware del gioco, che i driver della scheda video, della scheda madre e della scheda audio siano i più aggiornati, che le librerie DirectX siano correttamente installate e funzionanti. Prima di contattarci, inoltre, assicuratevi di aver letto il file leggimi fornito con il gioco e il suo manuale d'uso. Se dovete comunicarci un problema, non dimenticatevi di elencare tutta l'esatta configurazione del vostro PC (sistema operativo, processore, memoria, scheda video, DirectX, ecc). Senza queste informazioni non vi possiamo aiutare.

- Non riesco ad attivare l'antialiasing e l'occlusione ambientale contemporaneamente. Quando attivo una di queste due opzioni, l'altra viene automaticamente spenta.
Non c'è nulla da fare, è un limite del motore grafico. In pratica, è possibile abilitare unicamente una di queste due caratteristiche grafiche: a voi decidere se è meglio avere poligoni più sfumati grazie all'antialias o un'illuminazione più realistica tramite l'occlusione ambientale. Noi preferiamo decisamente quest'ultima: in fondo, se giocate a risoluzioni particolarmente elevate (tipo 1680x1050 in su), l'antialias non fa poi questa grande differenza.

- In Escape from Butcher Bay non riesco ad aprire lo sportello del condotto di ventilazione.
Controllate di avere nell'inventario l'apposito attrezzo per aprirlo. Nel caso l'abbiate, provate a ricaricare l'ultimo checkpoint e rifare la sezione appena precedente.

- Nonostante la mia configurazione lo permetta, non riesco a cambiare in alcun modo la risoluzione video.
Dipende da un conflitto fra i driver della scheda video e quelli del monitor rilevato da Windows. Per risolverlo, andate nella cartella dove avete installato il gioco (solitamente C:\programmi\Atari\The Chronicles of Riddick - Assault on Dark Athena), aprite con il Blocco Note il file Environment.cfg e cercate la riga VID_MODE=. Noterete che ci sono quattro valori numerici (es. 1680 1050 32 60). I primi due indicano la risoluzione (inserite quella del desktop), il terzo la profondità di colore (verificate che sia "32") e il quarto la frequenza in Hz. Quest'ultimo valore è particolarmente delicato, quindi occhio a non inserire un numero sballato! Solitamente 60 è ritenuto sicuro, ma in ogni caso fate una copia del file Environment.cfg onde evitare pasticci irrimediabili.

- Ho una CPU dual o quad core, ma il gioco scatta di brutto!
Prima verificate di aver installato correttamente i driver della vostra scheda madre, quindi provate a disabilitare i vari core. Andate sul menu Start, selezionate Esegui e quindi scrivete "msconfig". Andate in Opzioni di avvio, premete su Opzioni avanzate, quindi spuntate la casella Numero di processori e mettete 1. Quindi date OK e Applica e riavviate il PC.

- Il gioco mi parte in una finestra microscopica e non riesco a ingrandirla in nessun modo.
Andate nella cartella dove avete installato il gioco e aprite sul file DarkAthena_Launcher.exe, quindi selezionate Impostazoni Predefinite e poi Gioca.

- Ho un monitor LCD 5:4 e si vede tutto allungato verso l'alto o con le barre nere sopra e sotto...
Lanciate il gioco come sempre, iniziate o continuate una partita, quindi premete Ctrl+Alt+\ (il tasto in alto a sinistra, solitamente posto sotto Esc). Apparirà la console di comando, nella quale dovrete inserire i seguenti parametri:
vid_pixelaspect 1.43
xr_viewscale 0.75 1
Mi raccomando, rispettate gli spazi! In questo modo godrete dell'immagine a pieno schermo, senza bande nere e con l'aspect ratio corretto, a patto che la risoluzione sia 1280x1024.

- Voglio giocare in terza persona, è possibile?
Aprite la console di comando con la combinazione Ctrl+Alt+\ e digitate il seguente valore:
bind f10 cmd(cyclecamera)
In questo caso abbiamo scelto di legare il cambio di visuale a F10, ma nessuno vi vieta di selezionare un altro tasto.

MEGLIO FURIANO O INFURIATO?

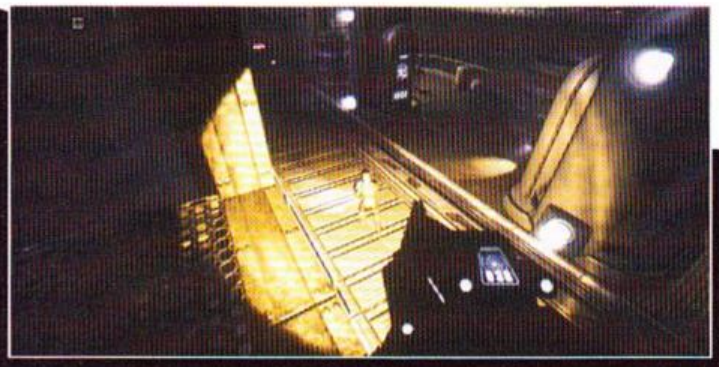
Questa tecnica ci tornerà utile non solo per eliminare i vari ostili senza attirare l'attenzione, ma anche per entrare in possesso delle loro armi, visto che di solito Riddick non se ne va in giro carico di fucili e mitra come uno space marine qualsiasi. Dovremo inoltre nascondere i cadaveri, in modo da non attirare l'attenzione delle guardie e se proprio ci troviamo in una situazione disperata, non dovremo far altro che utilizzare i poveri corpi dei nostri sfortunati nemici come scudi umani (umani, poi...).

In ogni caso, è consigliabile evitare gli scontri diretti, dato che i proiettili sono sempre pochini e i nemici richiedono un gran numero di colpi per essere abbattuti. Discrezione prima di tutto, insomma, e poi, diciamocelo, Riddick da il meglio di sé proprio in queste occasioni.

RIASSUNTO DELLE PUNTATE PRECEDENTI

I due giochi su cui avrete il piacere di passare i prossimi giorni sono di fatto ambientati prima dell'esordio cinematografico di Riddick e, in pratica, precedono Pitch Black. Questa pellicola, inizialmente ignorata dalla gran parte del pubblico, è diventata attraverso il classico passaparola una specie di cult movie della fantascienza. Girato con un budget relativamente contenuto, con effetti speciali tirati al minimo (le creature si vedono poco e quasi sempre fuori fuoco), ci metteva su un piatto d'argento l'anti-eroe per eccellenza, Riddick, interpretato da un massiccissimo Vin Diesel. Il seguito, uscito 4 anni dopo con il nome di The Chronicles of Riddick, vantò ben altro budget, anche se la storia non

È consigliabile evitare gli scontri diretti, dato che i proiettili sono sempre pochini e i nemici richiedono un gran numero di colpi per essere abbattuti



▲ *Tutta questa luce non aiuta proprio. Meglio attendere che la guardia entri in una zona d'ombra.*

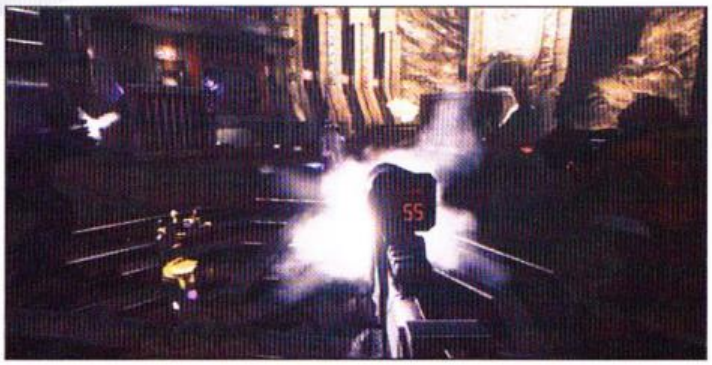
▲ *Riddick ogni tanto imiterà Lara Croft, spostandosi da una sporgenza all'altra con una discreta agilità.*

era altrettanto interessante. In ogni caso il titolo del film venne trasformato in un vero e proprio brand, che contraddistingue anche le incarnazioni ludiche di Vin.
Partiamo da quello più vecchio, Escape from Butcher Bay: il gioco è uscito nel 2004, approfittando dell'onda lunga del film, e ha immediatamente colpito l'immaginario videoludico. Il suo unire elementi tipici degli FPS alla Far Cry a situazioni stealth simili a Splinter Cell affascinarono pubblico e critica, decretandone il successo. In questo titolo Riddick si trova nella prigione più sicura dell'universo, Butcher Bay, dalla quale nessuno è mai riuscito a evadere prima. La struttura è divisa in tre grandi sezioni a difficoltà crescente, alle quali si aggiunge un intero livello sotterraneo presidiato da un vecchio pazzo. È fin troppo palese che il vostro unico obiettivo è quello di fuggire dalla struttura, possibilmente lasciandovi una discreta scia di sangue alle spalle.
Assault on Dark Athena riparte proprio dal finale di Escape from Butcher Bay, tanto che vi consigliamo vivamente di giocarveli in sequenza per non rovinarvi la trama. Sappiate solo che sarete catturati da una gigantesca nave mercenaria, la Dark Athena appunto, nota perché terrorizza un intero settore dello spazio.
La struttura di gioco è sostanzialmente identica e anche in questo caso dovremo guidare il Furiano attraverso una serie di livelli, cercando una via di fuga e uccidendo qualsiasi cosa si muova.

COMANDI GENERALI

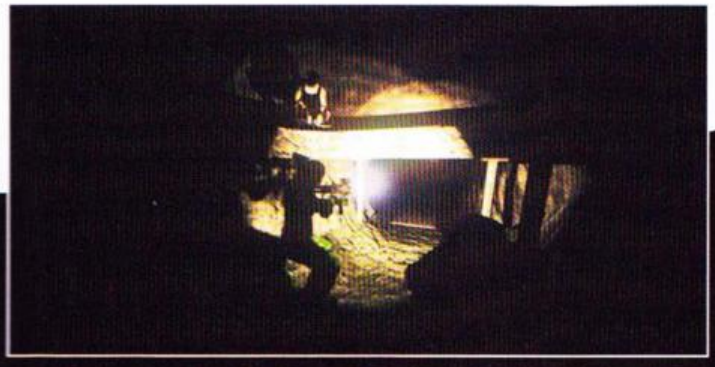
Tasto sinistro del mouse: Sparare/Dare un pugno/Contrattaccare
Tasto destro del mouse: Parare/Mirare/Arma secondaria/Zoom/Afferrare
V: Sporgersi
Z: Selezionare arma
F: Attacco in mischia
W, A, S, D: Movimenti
Ctrl premuto: Correre
Q: Visuale notturna
G: Torcia
1, 2: Scelta armi veloce
Tasti freccia: Spostarsi nei menu/selezionare dialoghi
R: Ricaricare/Saltare dialoghi
C: Modalità furtiva
Barra spazio: Saltare
E: Interagire
J: Diario/Inventario
Esc: Pausa

Assault on Dark Athena riparte proprio dal finale di Escape from Butcher Bay, tanto che vi consigliamo vivamente di giocarveli in sequenza

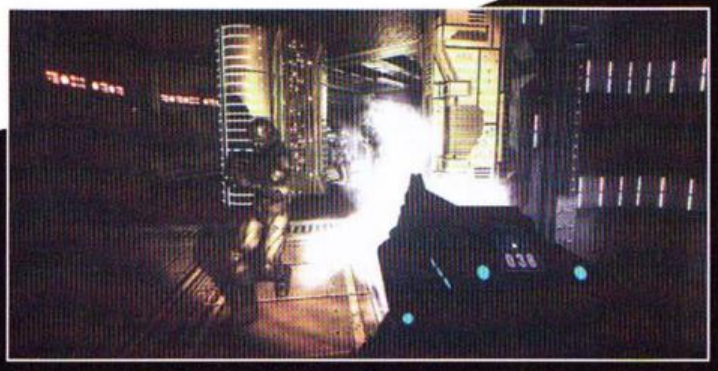


▲ *Riempire di cazzotti i nemici è sempre un piacere.*

▲ *Stai fermo lì che te lo do io il promemoria!*



▲ *Stupide guardie, continuate a sparare per i prossimi cinque secondi di vita che vi rimangono...*



▲ *Ogni tanto dovremo imbracciare un'arma da fuoco e sistemare la ciurmaglia come nel più classico degli sparatutto.*

SILVERZONE

A cura di Raffaele "Raffo" Sogni raffo@sprea.it

DVD DEMO

Un mese davvero ricco quello di aprile. Segnaliamo, in particolare, la presenza di un episodio completo di Casebook e M.U.D. TV, un gestionale davvero divertente e ben fatto. Come non menzionare infine una corposissima fragzone e l'area dei filmati, che in fatto di quantità e qualità straccia tutti i record?

AVVERTENZE

L'interfaccia grafica è stata realizzata a una risoluzione di 800x600 a 16 milioni di colori. Essendo realizzata in standard Macromedia Flash può essere ingrandita senza alcun problema, anche a pieno schermo, senza alcuna limitazione in quanto a risoluzione video. Qualora abbiate la necessità di cambiare la profondità di colore, cliccate sul bottone Avvio (Start), quindi su Impostazioni, Pannello di Controllo, Schermo, Impostazioni e, infine, inserite il parametro "16.8 milioni di colori (24 bit)" nella sezione Colori. I DVD allegati alla rivista The Games Machine possono essere passibili di difetti di fabbricazione. I casi tipici che si riscontrano sono la mancanza di file all'interno di alcune directory, oppure il lettore DVD che legge con estrema fatica il disco (o che non lo legge del tutto). In tal caso, non disperate: sarà infatti sufficiente inviare una e-mail all'indirizzo:

aiutocd@sprea.it

chiedendo la sostituzione del disco difettoso.
Il Silver DVD, inoltre, prevede l'autoplay automatico dell'interfaccia grafica. Qualora si volesse evitare che ciò accada, si può disabilitare tale funzione temporaneamente tenendo premuto il tasto SHIFT all'inserimento del DVD nel lettore.

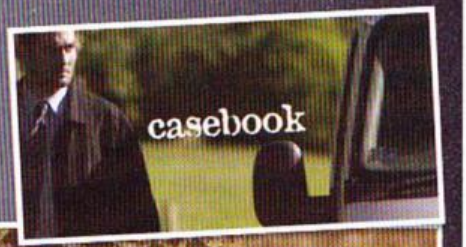
M.U.D. TV

Genere: Gestionale **Sito:** www.mud-tv.com

M.U.D. TV (acronimo di Mad Ugly Dirty Television) è un gestionale vecchio stampo dall'aspetto grafico molto accattivante e ricco di umorismo. Nei panni di un produttore di serie televisive, avrete il compito di scegliere il format, gli attori, il genere di programma e tutto quello che c'è dietro a una produzione televisiva. Interessante è la possibilità di giocare da soli o assieme ad altri amici via internet, in modalità cooperativa o competitiva. M.U.D. TV è un gioco intrigante e ben realizzato, adatto anche a coloro che per la prima volta si avvicinano al genere.
La demo contiene il tutorial e le prime due missioni di gioco... insomma, c'è di che divertirsi!

CASEBOOK: L'URNA PERDUTA

Genere: Avventura **Sito:** www.casebook.it/ep0.html

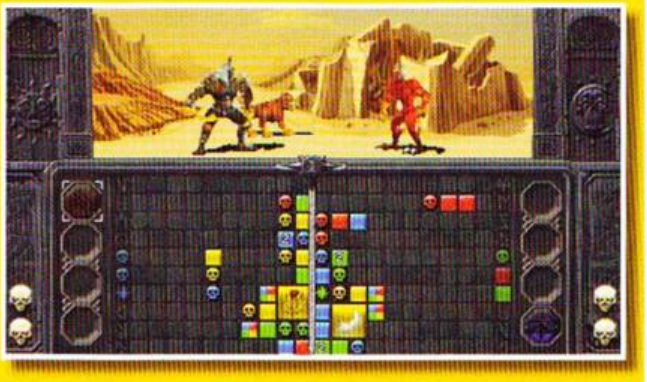


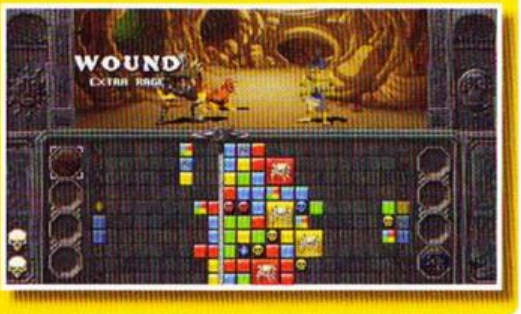
Attenzione: questo non è un demo, ma un gioco completo che ha un inizio e una fine! L'Urna Perduta è un episodio della saga di Casebook, avventure che hanno come protagonista un investigatore della scientifica alle prime armi, che ha il compito di far luce su vari episodi di cronaca. Armati di macchina fotografica e di tutte le sofisticate apparecchiature in dotazione alla polizia scientifica, sarete chiamati ad analizzare la scena del crimine, interrogare persone e arrivare alla risoluzione del caso.
Peculiarità di questi episodi è che non sono in computer grafica, ma vi faranno muovere all'interno di scenari reali, consentendovi di interagire con veri attori professionisti.

PUZZLE CHRONICLES

Genere: Puzzle Game **Sito:** konami.com/games/puzzle-chronicles/

Quando una software house come Konami si imbarca in un progetto videoludico, potete star certi che le cose vengono fatte come si deve. Puzzle Chronicles non fa eccezione e nonostante l'aspetto estetico non sia di mio particolare gradimento, è innegabile che lo spessore di questo puzzle game sia davvero elevato.
Prima di tutto specifichiamo che Puzzle Chronicles è molto di più di un canonico puzzle game alla Tetris (o meglio ancora alla Puzzle Fighter): in questo gioco si progredisce di livello (e si assegnano punti esperienza), si apprendono nuove abilità, ci si può muovere all'interno di un vastissimo mondo dove ingaggiare battaglie ed è addirittura possibile addomesticare un pet da combattimento. Insomma, è fuor di dubbio che questo gioco targato Konami rappresenti uno dei più estesi e completi prodotti del genere, un mirabile mix tra puzzle e GdR. Il demo, poi, è davvero lunghissimo, e vi darà modo di imparare i fondamentali e di farvi qualche bella scampagnata nel mondo fantasy in cui è ambientato il gioco.





TUTTI DA GUARDARE!

Ecco un'accurata selezione dei trailer dei giochi più attesi, molti dei quali in alta definizione!

Alpha Protocol
Battle of the Immortals
Battlefield: Bad Company 2
Borderlands - Secret Armory of General Knoxx
Command & Conquer 4: Tiberian Twilight
Sid Meier's Civilization V
Dawn Of Discovery: Venice
Eschalon: Book II
EverQuest II Sentinel's Fate
Greed Corp
Metro 2033
Napoleon: Total War
Prison Break: The Conspiracy
Project Offset
Shattered Horizon: Moonrise
Silkroad Online - Legend V: Heroes of Alexandria
Sonic & SEGA All-Stars Racing
Splinter Cell Conviction
Star Trek Online
The Scourge Project
The Ball
Transformers: War for Cybertron
UK Truck Simulator
World Of Tanks

RISE OF PRUSSIA

Genere: Strategico **Sito:** www.paradoxplaza.com/games/rise-of-prussia

Rise Of Prussia è uno strategico a turni per veri appassionati di storia e di tattiche militari. Non possiede molti orpelli estetici e basa la sua essenza sull'accurata ricostruzione storica della guerra tra anglo-prussiani e il terzetto composto da Francia, Russia e Austria negli anni che vanno dal 1756 al 1763. Un sacco di battaglie, due scenari per far imparare anche ai più scarsi come padroneggiare i comandi di gioco e una vagonata di differenti location sono gli ingredienti per un gioco duro e puro, dedicato ai strateghi hardcore.

DALE HARDSHOVEL AND THE BLOOMSTONE MYSTERY

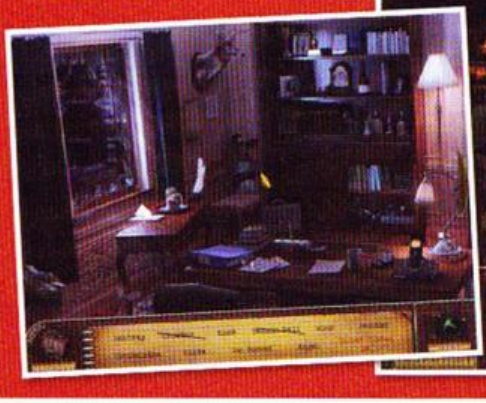
Genere: Puzzle Game **Sito:** www.dalehardshovelgame.com

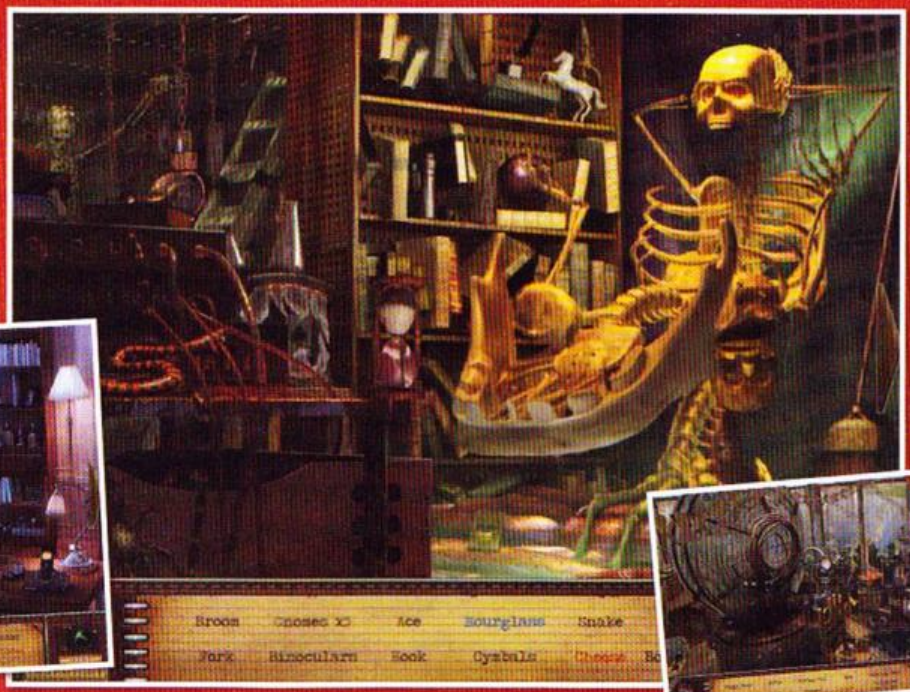
Questo puzzle game è davvero intrigante! Lo scopo del gioco è quello di accumulare oggetti dello stesso tipo: una volta che si riesce a farli toccare, spariscono dallo schermo. Le cose si fanno complicate quando sono 3 gli oggetti da unire contemporaneamente, cosa che si può ottenere in vari modi a seconda del livello (farli cadere dall'alto, posizionare un oggetto che ne separi 2 in attesa del terzo e così via).
Alcuni stage sono davvero ben fatti e costituiscono una vera sfida, mentre altri sono di più facile approccio... tutti comunque rappresentano un ottimo passatempo.
La demo pur essendo poco voluminosa in fatto di peso, dà modo di giocare per parecchio tempo: io ho superato ben 31 livelli prima che terminasse!

MIND'S EYE: SECRETS OF THE FORGOTTEN & SETTLEMENT COLOSSUS

Genere: Puzzle Game **Sito:** www.alawar.com

Questi due demo vengono unificati in un solo box perché, a conti fatti, lo scopo è il medesimo in entrambi i giochi. Pur diversi nell'estetica, i prodotti targati Alawar Games sono molto simili nelle dinamiche. Settlement Colossus, se vogliamo, è un po' più complesso di Mind's Eye, ma in entrambi i titoli dovrete aguzzare la vista per recuperare gli oggetti nascosti in schermate statiche. Mind's Eye propone un approccio più legato alle avventure grafiche, mentre Settlement Colossus ricorda i gestionali alla The Settlers, anche se le somiglianze sono appena accennate. In entrambi i casi, il demo dura un'ora.





PIRATE JACK

Genere: Azione **Sito:** www.play-publishing.com/

Pirate Jack è un gioco d'azione con visuale in terza persona. Impersonando un allegro pirata, avrete il compito di raccogliere quante più monete e tesori possibili; a complicarvi le cose ci saranno nemici molto variegati, armati di spade, archi e fucili. Il gioco di Play Publishing, per il tipo di grafica che utilizza, per il sistema di controllo (il personaggio si comanda con le frecce direzionali) e per come affronta i combattimenti, si rivolge evidentemente a un pubblico non particolarmente cresciuto... insomma, si tratta di un qualcosa di molto "easy", che mette in luce le capacità di un team di programmatori che si affaccia al mondo del professionismo. Nel demo potrete godervi il primo stage, raccogliere un po' di roba e affrontare il temibile (si fa per dire) boss finale.

FRAGZONE DVD

A cura di: Matteo "Elvin" Lorenzetti Elvin@Sprea.it

In te, o Raffo, noi crediamo: dacci anche questo mese il nostro mod quotidiano e liberaci da quelli di piccole dimensioni...

Non vi sono bastate le fazioni in Clear Sky? Eccole anche in Shadow of Chernobyl!

Contenuti FRAGZONE DVD

BROTHERS REALISM
MOD PER CALL OF DUTY - WORLD AT WAR

DARTHMOD EMPIRE
MOD PER EMPIRE: TOTAL WAR

OUTPOST 16 MOD PER HALF-LIFE 2

VIETNAM
MOD PER CALL OF DUTY - WORLD AT WAR

PROJECT NEMESIS
MOD PER C&C TIBERIAN SUN

1257 A.D. MIDDLE EUROPE
MOD PER MOUNT & BLADE

FACTIONS FRONTS MOD PER S.T.A.L.K.E.R. SHADOW OF CHERNOBYL

CUBE 2 MOD PER GARRY'S MOD

Abbiamo riciclato esattamente lo stesso incipit del mese scorso perché, com'era accaduto in quella sede, l'intro per i contenuti della FragZone DVD del mese di marzo ci ha portato veramente bene. Siamo riusciti a inserire tutto il meglio uscito durante febbraio, compresi mod di grosse dimensioni. La stessa cosa succede per questo mese di aprile, dove mettiamo in pista una serie di pacchetti di altissimo livello: mattatore di questo numero è sicuramente il capitolo meno apprezzato dei recenti Call of Duty, quel World at War che tuttavia si è saputo ritagliare una nicchia di appassionati piuttosto consistente a cavallo tra i due Modern Warfare. Dopo quasi un anno e mezzo arrivano i primi mod di una certa consistenza che meritano di finire sul nostro DVD e questo mese ne abbiamo addirittura due. Il Vietnam Mod riprende le ambientazioni multiplayer del gioco originale, rimpiazza i giapponesi con i Vietcong, adatta le armi dell'U.S. Army e NVA e ci consegna un erede spirituale dell'omonimo sparatutto Illusion Softworks con tanto di server dedicati attivi a ogni ora del giorno e della notte. Molto solido anche il Brothers Realism Mod, che modifica svariati aspetti essenziali del multiplayer originale (balistica, armi, ferite e molto altro). Restando in ambito sparatutto, decisamente interessante è anche Outpost 16, un mod single player per Half-Life 2 che dopo lungo tempo ci ripropone un'altra costola dell'avventura principale di Alyx Vance e Gordon Freeman. Anche Faction Fronts per S.T.A.L.K.E.R. - Shadow of Chernobyl ha buoni motivi per appassionare la comunità dei reduci della centrale più famosa del mondo: il mod in questione introduce il concetto delle fazioni anche nel titolo originale e non solo in Clear Sky. Chiuso il capitolo FPS, passiamo agli strategici, che anche questo mese ci hanno dato parecchi spunti interessanti su cui discutere. Lo spettacolare Darthmod per Empire: Total War espande le possibilità strategiche di questo splendido titolo, dandoci modo di aumentare il numero delle truppe in campo durante le battaglie, anche se a discapito delle prestazioni dei PC poco equipaggiati. Dalle nebbie del tempo spunta anche un'altra vecchia gloria, Command & Conquer - Tiberian Sun, che viene rivitalizzato da Project Nemesis, un mod che introduce una serie di nuove mappe e unità per le fazioni coinvolte nello scontro. Per i fan dei titoli di nicchia, ecco un mod tra i più interessanti mai usciti finora per Mount & Blade, il simulatore di battaglie medievali recensito sul numero di febbraio 2009. Si tratta di 1257 A.D. Middle Europe, una modification che ambienta le vicende del gioco nell'Europa medievale del tredicesimo secolo permettendoci di lanciare una campagna di conquista attraverso nazioni realmente esistite e non passeggiando per l'universo fittizio ideato dagli sviluppatori del gioco. Una bella idea, esattamente come quella di Cube 2, un puzzle game ispirato all'omonimo film in cui un giocatore deve riuscire a scappare da una struttura composta da varie stanze piene di trappole usando la propria scarpa. Difficile e divertente, è un piacevole omaggio degli autori del Garry's mod!

World at War non è giocato come Modern Warfare, ma i mod di qualità non mancano.

Una vecchia gloria arriva direttamente dal passato: C&C Tiberian Sun!

Pagina mancante

GAMES VILLAGE

A cura di: Claudio "keiser" Todeschini (keiser@gamesvillage.it), Raffaele "Raffo" Sogni (raffo@gamesvillage.it)

WWW.GAMESVILLAGE.IT

La primavera pazzerella comincia a farsi vedere anche dalle parti di GamesVillage, sempre più pieno di anteprime, novità e speciali da non perdere!

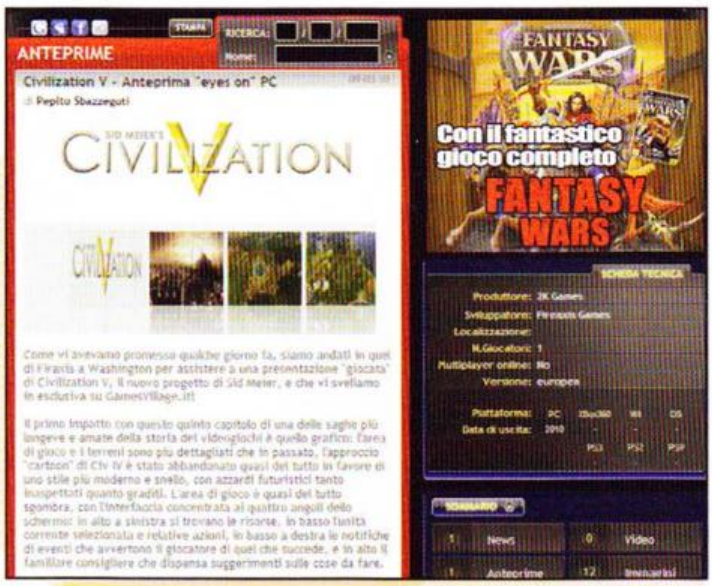
Tra una nevicata a tradimento e sprazzi di sole sotto cui scaldarsi le ossa infreddolite dal lungo inverno, GamesVillage continua a proporre materiali che ogni buon appassionato di videogiochi non può assolutamente lasciarsi scappare!
Il mese scorso vi abbiamo anticipato la pubblicazione di un'intervista esclusiva con gli sviluppatori di Alan Wake, che prontamente abbiamo messo online nei giorni successivi alla presentazione alla stampa del nuovo titolone di Remedy. Come già altre volte in passato, abbiamo coinvolto gli utenti dei due forum, quello di GV.it e di TGM Online, per costruire insieme un'intervista interessante per chi deve rispondere e per chi deve poi leggerla, e posso dire che anche questa volta i risultati sono stati più che degni. Oskari Hakkinen, Head of Franchise Development di Remedy Entertainment, è stato alquanto prodigo di particolari, rivelando alcune "chicche" finora sconosciute, e ha risposto da par suo alla domanda che tutti gli utenti PC si sono fatti in questi mesi, ossia come mai Alan Wake uscirà solo per Xbox 360.
Qui di seguito trovate qualche stralcio delle sue risposte, più che sufficienti per farvi venire voglia di andare su GamesVillage.it per leggere il resto!

Durante lo sviluppo di Alan Wake vi siete ispirati a qualche titolo in particolare? Cosa ha di innovativo questo prodotto?
Oskari Hakkinen: non guardiamo mai ad altri videogiochi per cercare ispirazione, ma abbiamo sicuramente attinto a diverse fonti di cultura popolare: film, serie tv, thriller, fumetti e graphic novel. Ovviamente Stephen King è il primo nome da fare; siamo tutti grandi fan dei suoi lavori, quelli in cui parla di autori che hanno problemi a scrivere, come in Shining... Poi ovviamente dobbiamo nominare Twin Peaks: c'è molto di quella città in Bright Falls, dalla gente strana al paese che appare idilliaco in superficie, ma che sotto sotto nasconde segreti bui. E poi Lost: non tanto per la storia, ma per il fatto che sia un thriller ben costruito come serie televisiva, un format che abbiamo adottato anche per il gioco.

Quanto di Max Payne c'è in Alan Wake? Inteso sia come gioco che personaggio?
OH: In Alan Wake abbiamo migliorato l'uso della telecamera di Max Payne applicandolo a un thriller. Se stai attraversando un ponte, o degli uccelli ti attaccano alle spalle, se c'è un nemico dietro di te spostiamo indietro la visuale e vivi quel momento in cui ti senti la preda braccata, hai ancora il controllo del personaggio, ma un po' di tempo per reagire. Abbiamo anche momenti "cinematici", ma implementati diversamente: se i nemici per esempio ti attaccano con

▲ *Uno dei titoli più attesi dell'anno, ma che non vedremo su PC. Remedy ci ha spiegato perché!*

▲ *Per chi ha voglia di sperimentare un po' di sana strategia in tempo reale, è disponibile per il download su GamesVillage il demo di Napoleon: Total War di Creative Assembly!*

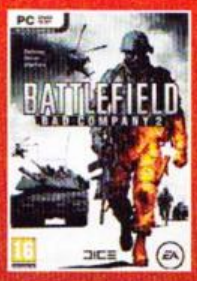


▲ *Ancora strategia, questa volta a turni! Da non perdere, la nostra anteprima "eyes-on" di Civilization V, il nuovo capolavoro annunciato di Sid Meier.*

▲ *Imperdibile per tutti gli appassionati di picchiaduro Marvel Tribute, un beat'em up pieno zeppo di supereroi e combo da sferrare senza pietà! Dove? Nell'area Flash'n'Java, naturalmente!*

GIOCO FEDELTÀ

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 LIMITED EDITION



Ambientato nei giorni nostri (anche se qualche flashback ci riporterà nella Seconda Guerra Mondiale), Battlefield: Bad Company 2 è un prodotto che darà parecchio filo da torcere a Modern Warfare 2, tanto che in redazione c'è già chi lo preferisce al titolo Activision Blizzard. Oltre a un single player molto appassionante e ben strutturato, il prodotto di EA dà il meglio di sé in multiplayer, dove le tantissime modalità e le varie specializzazioni (medico, cecchino, assaltatore e via discorrendo) garantiscono una varietà esagerata.
EA

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CONVICTION

Uno dei capisaldi del genere stealth torna in gran forma, senza Third Echelon. Il nostro caro Sam Fisher, infatti, per aiutare un amico e per sventare un attacco terroristico, dovrà operare da solo, spaccando il muso ai suoi avversari con armi di fortuna (l'interattività con lo scenario sarà totale) o recuperate al mercato nero. Divertente e davvero spettacolare da vedere in single player, come vuole la tradizione degli ultimi tempi, Conviction punterà moltissimo anche su multi, con modalità cooperative e competitive.
Ubisoft

METRO 2033

In seguito a un evento che nel 2013 ha devastato la superficie terrestre, i pochi superstiti rimasti hanno trovato rifugio nei sotterranei della città. Metro 2033 narra la storia di Artyom, ragazzo cresciuto in una stazione (ogni stazione è un sorta di stato in conflitto con gli altri) della metropolitana moscovita. Per limitare i danni di un'altra minaccia, sarete chiamati a uscire dal vostro rifugio e affrontare un mondo ostile e pieno di creature mostruose. Un comparto tecnico di prim'ordine e una storia narrata sapientemente fanno da contorno a uno sparatutto terrificante che vi terrà inchiodati alla sedia.
THQ

un'ascia e li eviti al momento giusto c'è una ripresa particolare, uno stacco che lo sottolinea; ancora, quando spari un colpo contro un nemico e fai un centro perfetto, la telecamera va a inquadrarlo... L'effetto è molto gratificante, e contribuisce alla "cinematicità" della trama. È tutto dinamico, senza script, il che vuol dire che ogni volta le inquadrature e gli stacchi possono cambiare.
Aggiungo, sperando che non mi sentano [ride]: Alan Wake, prima di avere il blocco dello scrittore era un autore di successo di storie hard boiled incentrate su un detective di New York... Non so se mi sono spiegato [ride]. Sono cose che dovrai scoprire nel corso del gioco.

La versione PC è stata accantonata definitivamente, e molti si stanno giustamente lamentando: non capiscono perché Alan Wake dovrebbe essere più un "gioco da divano che stona nell'intimità della cameretta" e sciocchezze del genere. Possiamo ancora sperare in una futura versione PC?
OH: Non le ho dette io queste cose [ride]! Gli utenti hanno ragione. La verità è che siamo un team piccolo rispetto a tanti altri, una cinquantina di persone. Ci sono voluti cinque anni solo per arrivare fin qui, e abbiamo deciso che concentrarci su una sola piattaforma alla volta per noi ha molto più senso. Non posso dire altro sulla possibilità di una versione PC. Per quel che riguarda la polemica sul "gioco da divano e l'intimità della cameretta", tutti sanno che abbiamo una storia nel PC gaming, e non ci aspettiamo certo che gli utenti si bevano risposte come questa. È solo una questione di preferenze. Hai visto che è un bel gioco, che con uno schermo grande e un buon impianto audio dà il suo meglio. Questo non significa che non avrebbe potuto funzionare altrettanto bene nell'intimità di una cameretta; ma, come ho detto, i motivi di questa scelta sono stati altri.

Avete altri progetti per Alan Wake?
OH: certamente. Pensa al gioco come alla prima stagione di una serie, con una trama conclusiva e soddisfacente, nel quale il giocatore raggiunge i suoi obiettivi e sarà appagato dal finale. Non abbiamo ancora cominciato a lavorare al DLC: in queste settimane stiamo sistemando al meglio il gioco, il DLC lo faremo dopo, ma posso già anticiparti che – se Alan Wake avrà il successo che speriamo – costituirà una sorta di "ponte" tra la prima e la seconda stagione.

Un grazie di cuore a Signore_Dei_Raptor, totonno, Francus_88, .:Dreamfolder :., Necronomicon, Ghost85, eric_starbuck, misticgix, 83Raven83, ZioYuri78, Uzi Rider e a tutti gli altri utenti dei forum che hanno contribuito all'intervista "collettiva" (o "social interview", come direbbero i guru dei nuovi media).

Per questo mese è tutto, ci si becca online!

RAFFO SENTI QUA ONLAIN #10

Quanti di voi avrebbero scommesso che il Raffo sarebbe arrivato al numero dieci della sua rubrica online (anzi, onlain!)? Ci si può credere che è riuscito a tenere botta per quasi un anno senza collassare sbavando sulla tastiera? Certo, per chi lo conosce, quest'impegno ha preteso un tributo non da poco: l'uomo è ormai irriconoscibile ed è diventato la pallida ombra di quello che era una volta... Ma poco male, l'importante è continui indefesso a distribuire a tutti i suoi seguaci le sue imperdibili perle di saggezza! Come le cinque frasi per impressionare un interlocutore aggressivo:
- Sei talmente brutto che se vai a Lockness esce fuori il mostro con la valigia e dice: "Meno male, è arrivato il cambio"
- Sei talmente barbuto che se ti mangi una banana sembri un film porno
- Hai talmente tante rughe in fronte che per toglierti il cappello lo devi svitare
- Sei talmente brutto che non ti sorridono manco i Sofficini
- Sei così sporco che non ti basta manco Ace Gentile, per te ci vuole Ace Cafone

Come sempre, vi ricordo che per scrivere al buon Raffo dovete mandare una mail a raffosentiqua@sprea.it, specificando se vorreste che la vostra lettera finisca tra quelle cestinate della rubrica su carta o su web. Evviva!

▲*Non solo film sul grande schermo: l'area Movie Machine recensisce ogni settimana le ultime uscite in DVD e Blu-ray.*

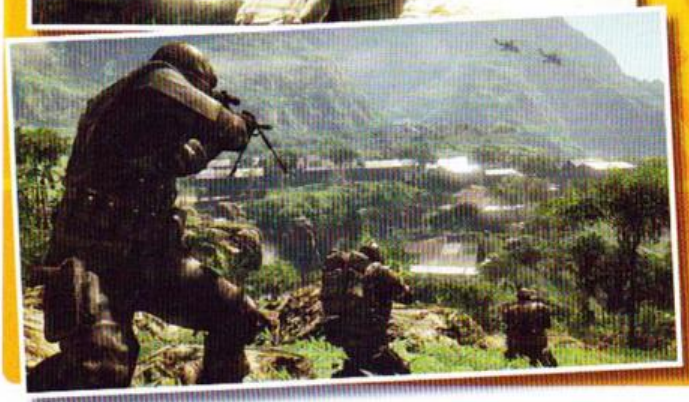
Pagina mancante

Pagina mancante

A cura di Davide "ToSo" Tosini iltoso@sprea.it

IL PUBBLICO PC E QUELLO CONSOLE NON SONO PIÙ COSÌ DISTANTI. PAROLA DI DICE!

"Bene o male, il pubblico degli shooter è il medesimo, su PC e console". Questo, almeno, è il pensiero di Patrick Bailey di DICE, intervenuto a margine dell'evento di presentazione di Battlefield – Bad Company 2, nostro titolo di copertina del mese scorso. "Allo stato attuale delle cose" continua Bailey "il pubblico è lo stesso. Ciononostante, ci sono alcune hardcore feature che preferiamo riservare all'utenza PC, senza però togliere alla versione per Home Computer l'accessibilità che caratterizza la controparte console".
Parole, queste, che ci trovano fondamentalmente d'accordo: a nostro modo di vedere, Battlefield – Bad Company 2 non ha risentito dell'"effetto console". Il fatto di avere un team appositamente dedicato alla versione PC ha sicuramente aiutato...



CALL OF JUAREZ IN DIRECTX 10

Numero monopolizzato da FX Interactive, questo. Dopo l'ottimo Re Artù, che trovate recensito a pagina 58 e l'edizione nostrana di King's Bounty – Armored Princess, il publisher spagnolo torna a far parlare di sé grazie al primo Call of Juarez, che verrà ripubblicato in versione DirectX 10. Un ottimo acquisto, se vi siete persi la prima uscita.

UNO SPECIALE CON DUE GIOCHI IN UNO!

In concomitanza con l'uscita di Re Artù, dal 30 marzo troverete in edicola uno speciale dedicato al titolo di FX Interactive. Si tratta di una guida strategica approfondita alla campagna principale, completa di consigli generali direttamente dalle labbra degli sviluppatori e di una lista degli eroi presenti nel gioco. Ciliegina sulla torta, allegati a "Re Artù – La rivista ufficiale del gioco" trovate Patrician III, ultima incarnazione della saga commerciale dedicata alla Lega Anseatica, e Tzar: Excalibur e il Re Artù, un RTS piuttosto classico che apre un'altra finestra sull'ambientazione arturiana. Lo speciale è venduto al prezzo di 7,90 euro.

MONKEY ISLAND 2 SE - AVATAR EDITION!

Dopo un folle susseguirsi di voci, conferme e smentite, possiamo gridare al mondo la nostra contentezza per la conferma dell'imminente uscita del remake del secondo capitolo di Monkey Island, una delle avventure grafiche più amate nella storia dei videogiochi. Previsto per questa estate, Monkey Island 2 SE arriverà su PC, Xbox Live e PSN. Anche in questo secondo capitolo ci sarà la possibilità di passare in tempo reale dalla vecchia alla nuova veste grafica, ma la cosa veramente fuori di testa è che avremo la possibilità di giocare il tutto in vero 3D, sentendoci dei novelli Na'Vi. Non abbiamo usato casualmente questa parola: la presenza di una campagna di marketing virale è stata infatti confermata dallo stesso regista, fan della serie da tempo immemore. "Sono contento di portare un po' di blu in un gioco sui pirati" dice Cameroon, "e sono certo che gli avventurieri troveranno gli stessi punti di contatto che un visionario come me ha colto tra Pandora e Monkey Island". Se lo dice lui, in effetti, c'è da credergli.

HEAVY RAIN IN CLASSIFICA, DI PREPOTENZA

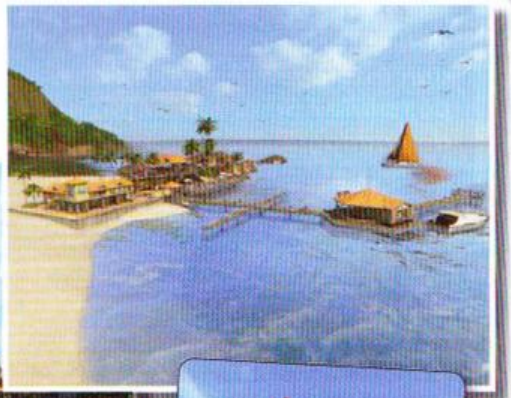
Nonostante in molti nutrissero seri dubbi sull'ultima creatura di Cage, Heavy Rain ha scalato le classifiche di vendita UK in un baleno, arrivando già al day one in prima posizione e facendo registrare un tutto esaurito in diverse parti del mondo. L'ultimo titolo Sony a essere riuscito nell'impresa, giusto per capirci, era stato Killzone 2. Il gioco di Quantic Dream ha messo sotto Aliens Vs Predator di SEGA, Just Dance di Ubisoft, il solito Wii Fit Plus di Nintendo, BioShock 2 di 2K Marin e gli oramai eterni FIFA 10 e Call of Duty – Modern Warfare 2.

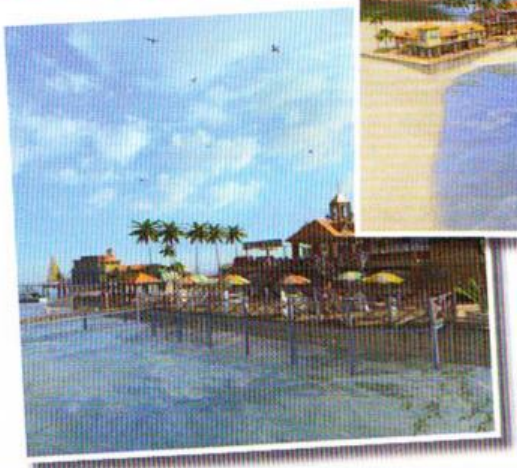
IL VALZER DELLE DATE: BRINK!

Questo mese il teatrino delle date annunciate e/o trapelate e poi smentite ha un nuovo protagonista! Stiamo parlando di Brink, lo shooter di Splash Damage che qualche negoziante vorrebbe avere sui propri scaffali il 7 di settembre 2010. Un rappresentante della mamma di Fallout (e di Rogue Warrior. Non fa mai male ricordarlo) ha però affermato che "spesso i negozianti stabiliscono autonomamente date partendo dalla finestra d'uscita annunciata del prodotto. Noi abbiamo detto che il titolo sarà pubblicato nel 2010, ma siamo ancora ben distanti dal poter comunicare una data definitiva. Fino a quando non lo faremo, tutte le date che sentite in giro sono da considerarsi meramente speculative".

IL MONDO DI TROPICO 3 STA PER ESPANDERSI

All'inizio di marzo è stato annunciato un add on che farà la felicità di tutti gli amanti di Tropico 3. Absolute Power, questo il nome dell'espansione, permetterà ai giocatori di vestire i panni di "El Presidente", leader benevolo (o malevolo) che governa l'isola. Gli strateghi tropicali avranno accesso a una nuova campagna single player, che comprenderà 10 missioni su una nuova mappa, e 10 isole inedite per la modalità sandbox. I giocatori potranno dilettarsi con 6 nuovi edifici, 10 nuovi editti Megalomania, 6 monumenti, una nuova fazione, una vagonata di annunci radio e un nuovo tipo di strade rurali. Qualora tutto questo non fosse sufficiente per saziare la vostra sete di novità, considerate che ci saranno anche degli abbellimenti extra per il palazzo presidenziale, per chi ama pensare in grande. Absolute Power costerà una ventina di euro e arriverà sui nostri hard disk nel mese di maggio.





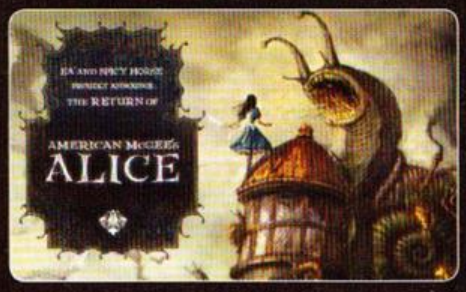
AMERICAN MCGEE ED EA DI NUOVO SOTTO IL SEGNO DI ALICE

Pare proprio che questo sia l'anno del Paese delle Meraviglie. È di qualche giorno fa la notizia che American McGee ed EA abbiano deciso di rimettersi in pista, con Alice.

"Questo nuovo progetto è un sogno che diventa realtà per me e per i fan che hanno tenuto viva la fiamma di Alice" dice American, oggi Senior Creative Director alla Spicy Horse.

"EA ci fornì un ottimo supporto durante la realizzazione del primo titolo, trasformandolo in un qualcosa di davvero piacevole ed eccitante. Questo viaggio attraverso lo specchio promette di esserlo ancora di più". Sempre American continua dicendo: "L'Alice originale era divertente e la sfida, per noi, è quella di dare vita a un gran gioco che sia al tempo stesso un valido seguito del primo capitolo: non è semplice, ma il compito non ci spaventa".

Sulla direzione artistica di The Return of American McGee's Alice, previsto per Xbox360, PlayStation 3 e PC, EA si è espressa per bocca di David DeMartini. Il Senior Vice President e General Manager di EA Partners, ha detto in una recente intervista che "McGee ha carta bianca, in modo che possa portare il progetto nella direzione che preferisce. L'interpretazione che diede American di Alice è immediatamente divenuta un classico ed EA Partners è pronta per aiutarlo a portare la sua innovativa visione per il franchise in posti ancora più oscuri, ancora più eccitanti".



A cura di: Roberto "il Cinese" Turrini turrini.roberto@gmail.com

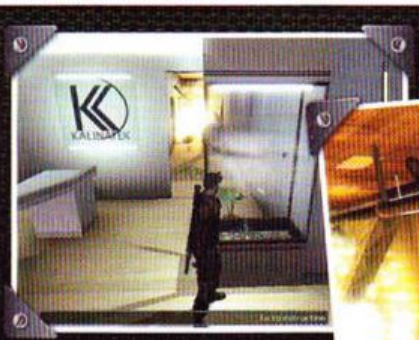
Il mio nome è Fisher. Sam, Fisher.

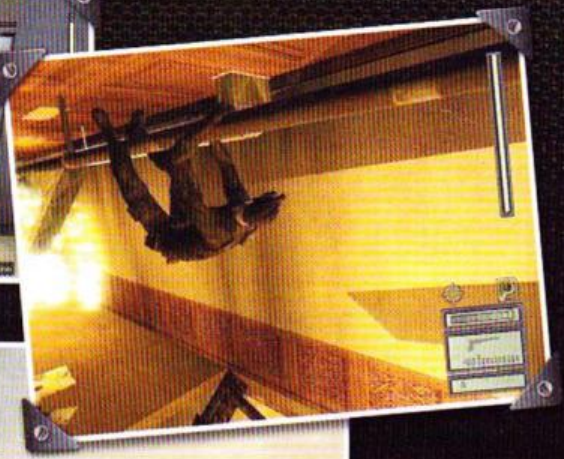
Essere i migliori agenti segreti della storia senza far parte dell'Intelligence britannica è possibile? Se ci limitiamo al mondo dei videogiochi, noi crediamo di sì.

ToSo: Idee per aprile?
Io: Non so... cosa c'è in copertina?
ToSo: Dovrebbe esserci Splinter Cell: Conviction.
Io: Fico! Facciamo un monografico su Sam Fisher!
ToSo: Pur se non particolarmente brillante sotto il profilo dell'originalità, l'idea potrebbe funzionare. Come te lo immagini?
Io: Come me lo immagino? Beh, io me lo sono sempre immaginato seduto a un caffè de "Il Prigioniero", la serie ideata da Patrick McGoohan nel 1967, in compagnia di Solid Snake, Agente 47 e Numero 6, che tra un biscotto e l'altro sorridono compiaciuti della scomparsa dalla scena del Garret di Thief.
ToSo: Mi piace. Facciamolo.

AND THE OSCAR GOES TO...

Sì. Sam Fisher è uno di quelli che ce l'ha fatta. Il suo personaggio è riuscito a conquistarsi un posto d'onore nell'Olimpo dei protagonisti più conosciuti nella storia dei videogame. Sarebbe tuttavia difficile affrontare una disamina del suo successo senza prendere in considerazione, per prima cosa, il suo essere un uomo dannatamente carismatico, la cui stessa presenza fisica ha saputo trasmettere, a noi giocatori, un misto di potenza e autocontrollo che nemmeno un pneumatico della Pirelli durante una prova su strada. I disegnatori del primo Splinter Cell, infatti, hanno saputo modellare i lineamenti di un character maturo (classe 1957), dai tratti aspri e duri, dotandolo di una corporatura tanto proporzionata quanto esplicativa di un'abitudi-





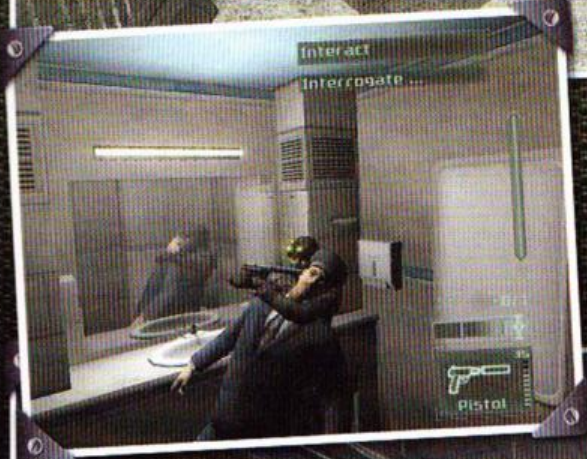
Double Agent offriva degli scorci davvero suggestivi.

SAM FISHER È RIUSCITO A CONQUISTARSI UN POSTO D'ONORE NELL'OLIMPO DEI PROTAGONISTI PIÙ CONOSCIUTI NELLA STORIA DEI VIDEOGAME

MA QUANTI NE SIETE?

La storia di Tom Clancy's Splinter Cell inizia nel 2002, con la prima apparizione di Sam Fisher nel ruolo di agente della Third Echelon, una divisione segreta dell'NSA che ha l'obiettivo di condurre missioni di spionaggio in territorio nemico. Il 2004 è l'anno di Pandora Tomorrow, un titolo che, pur confermando la bontà delle dinamiche di gioco, non apportò grandi variazioni rispetto al predecessore. Il terzo capitolo della serie è Chaos Theory: uscito nel 2005, il gioco seppe affinare un gameplay già collaudato risultando, a mio avviso, un'esperienza davvero matura e coinvolgente, anche in virtù di una colonna sonora dinamica di tutto rispetto (la soundtrack è opera di Amon Tobin. Un "signor nessuno" che ha fatto emergere il trip hop e che nei ritagli di tempo ha musicato le pellicole The Italian Job e 21) . Arriviamo quindi al 2006 con quel Double Agent che ha segnato un profondo cambiamento nello stile e nel carattere che avevano contraddistinto Sam Fisher sino a quel momento. Il 2010, invece, è l'anno di Conviction: scoprire se la serie si è evoluta o involuta non sarà tanto difficile, tra qualche pagina...

Il visore notturno in tutto il suo splendore.



TOM CLANCY ERA CONTRARIATO DALL'IDEA DI UN VISORE NOTTURNO CHE INCORPORASSE ANCHE QUELLO TERMICO IN QUANTO, NELLA REALTÀ, NON REALIZZABILE

Pandora Tomorrow e le schede ATi avevano qualche problema di incompatibilità se si attivava l'Antialiasing...

ne allo sforzo fisico e al combattimento; caratteristica, questa, particolarmente foriera di proseliti tra noi maschietti frustrati dal non avere memoria degli orrori della guerra. Inevitabile il paragone visivo con uno qualsiasi degli Snake nei primi Metal Gear Solid, la cui fragile fisicità non può, a mio avviso, reggere il confronto con la prorompenza atletica del molto più occidentale Fisher. Sembra quasi superfluo, invece, ricordare quanto il visore trifocale, in dotazione al nostro agente segreto, sia entrato prepotentemente nell'iconografia mediatica legata all'universo narrativo di Splinter Cell, tanto da rendere immediata e inequivocabile l'associazione tra le tre luci verdi disallineate e il protagonista della serie. A questo proposito, fa sorridere l'aneddoto che dipinge un Tom Clancy contrariato dall'idea di un visore notturno che incorporasse anche quello termico, fortemente voluto dagli sviluppatori. Lo scrittore sosteneva che non sarebbe stato credibile in quanto, nella realtà, non era tecnicamente realizzabile. Fortuna che non gli hanno dato retta, mi viene da pensare... ve lo immaginate uno 007 che si toglie il visore notturno per indossare quello termico mentre esegue una spaccata tra due edifici a venti metri dal suolo? Ma anche no!

THE VOICE

Un secondo punto fondamentale nell'analisi del personaggio oggetto di questo dossier è rappresentato dal registro recitativo scelto per Sam Fisher, magistralmente doppiato dall'italico Luca "Alcatraz" Ward. Ironia, sagacia e cinismo si mescolano nelle battute che il protagonista offre tanto ai suoi interlocutori quanto alle vittime, lasciando lo spettatore allibito di fronte a una qualità dei dialoghi davvero inusuale per un gioco appartenente al genere degli stealth game in terza persona. Ma gli sceneggiatori, specie in Chaos Theory, hanno fatto ben più di questo. I commenti al vetriolo inerenti la politica estera statunitense o le pratiche di tortura, così come le freddure sui titoli della concorrenza o i riferimenti curiosi a particolari pellicole cinematografiche, sono tutti episodi rappresentativi della volontà dei ragazzi di Ubisoft di infrangere quella "quarta parete" che nel mondo dei videogame ancora rappresenta, nostro malgrado, un tabù. E allora, se è vero che a questa forma di intrattenimento manca la maturità di un linguaggio dedicato, ben vengano le critiche sulle armi nucleari con la reminiscenza di un Dr. Stranamore che si rialza dalla sedia a rotelle invocando il miracolo, oppure le frecciatine sull'idiozia di un Gordon Freeman che, per liberarsi da alieni inferociti e parassitari, ricorre all'uso di un modestissimo piede di porco. Sam Fisher è anche questo: un personaggio elegantemente sopra le righe, dotato di un capo e una coda, al quale non manca né la parola né l'intelligenza per tacere quando è il momento di farlo.

A PASSO DI DANZA

Il terzo fattore responsabile di tanto successo è senza dubbio rappresentato dalle animazioni che muovono il protagonista. Nella recensione di Chaos Theory (TGM n° 194 – aprile 2005), un Vlad in evidente stato di innamoramento ci illustrava, addirittura in un box apposito, che l'intero processo di animazione era stato intrapreso senza fare uso della tecnica del Motion Capture. Sviluppatori oscurantisti e anacronistici? No. Anzi. La cura maniacale con cui sono stati programmati e riprodotti i movimenti del nostro 007 hanno del miracoloso e non avrebbero reso giustizia alla complessità delle acrobazie disponibili, se fossero stati "limitati" dalla presa diretta di un'unica sequenza recitata da un attore in carne

e ossa. Chiunque abbia provato il primo Splinter Cell nel periodo della sua pubblicazione non può essersi dimenticato l'eccitazione che suscitava l'avvicinarsi alle spalle del nemico, in quella posizione accucciata da felino pronto alla caccia, con la frequenza dei passi scandita dalla rotella centrale del mouse e la velocità del braccio sinistro che scattava per afferrare la giugulare dell'avversario, sulla cui tempia aveva già iniziato a premere il silenziatore di una 5.72. Mi batte il cuore ancora adesso. Così come sarebbe opportuno soffermarsi sulla frustrazione nata dall'aver mancato, per qualche centesimo di secondo, il momento giusto per eseguire una particolare mossa: un ritardo sufficiente a rovinare l'armonia di una danza acrobatica pianificata nei minimi dettagli e che avrebbe meritato la perfezione nell'esecuzione. Sarebbe curioso chiedere a tutti quelli che si sono lasciati catturare dalle dinamiche di Splinter Cell se non abbiano consumato il tasto del quick load dopo essere stati costretti a uccidere la sentinella a causa di un piccolo errore, invece che intrappolarla viva come programmato. Devo fare outing? Va bene. Lo faccio.

SILENZIO. MOTORE. AZIONE!

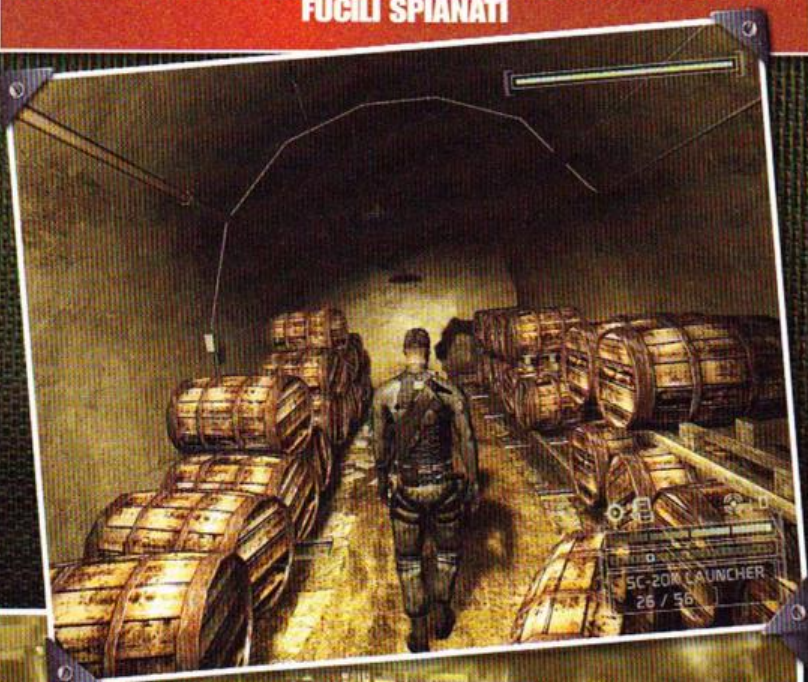
Entriamo ora nello specifico di un gameplay che ha saputo convincere anche i più scettici, tra i quali annoveriamo tutti i sostenitori del: come "Deus Ex" nessuno mai (cit.). Trattandosi di uno stealth game, sarebbe logico aspettarsi un titolo meditativo, incentrato sull'attenta osservazione degli elementi caratterizzanti l'area di gioco, che se ignorati porterebbero all'essere scoperti, con tanti saluti al tenere segreta la missione segreta (e sono certo mi verrà perdonata la ripetizione)(qui, di solito, partono le battute sulle mogli. Ma sei nuovo, e lasciamo andare. ndToSo). In effetti è così: telecamere, sensori, vedette, allarmi e lampioni sono i nostri veri nemici. Ogni location può essere paragonata a un campo minato tridimensionale, all'interno del quale Sam Fisher deve procedere con estrema cautela, onde evitare lo scontro diretto, con un ricorso alle maniere forti peraltro non sempre concesso. Per chi non avesse la minima idea di quello di cui io stia parlando, consiglio vivamente la visione di Ocean's Twelve. In particolare, suggerisco la scena in cui un Vincent Cassel in grande spolvero si intrufola in un museo romano per rubare "l'Uovo dell'Incoronazione", facendo sfoggio di un fisico elastico e atletico, magistralmente accompagnato nelle sue acrobazie dal brano "Thé à la Menthe" del duetto "La Caution". Davvero ineguagliabile. Ecco. Approcciare un qualsiasi livello dei primi tre Splinter Cell senza l'intenzione di uscirne illesi e non visti è come chiedere a un Arsenio Lupin di rapinare una banca con i fucili spianati... decisamente volgare e privo di classe. Si deve anche considerare che il level design offertoci sembra voler incitare la nostra pretesa di furtività, esaltandola con ambienti evidentemente realizzati per restare vergini al nostro attraversamento, quasi fossimo entità ectoplasmatiche: senza peso e invisibili. Sto esagerando? Probabile. Ma la frustrazione che potrebbe scaturire dal non riuscire a portare a termine gli obiettivi proposti dalla storyline è dietro l'angolo e nel caso non si sia predisposti a un atteggiamento di paziente attesa, sarebbe meglio girare alla larga dalla serie.

L'ANELLO MANCANTE

A proposito di obiettivi... se nel lavoro della Ubisoft esiste un punto debole, a mio avviso va ricercato proprio nella trama. Non che sia orribile, intendiamoci, ma è una storia che, bene o male, abbiamo già letto e visto altrove. Il cattivo di turno, originario di una qualche sperduta landa affamata di separatismo, è entrato in possesso di un bastimento carico carico di ... (e qui potete metterci tutto quello che volete. Davvero! Scegliete pure tra: testate nucleari, virus informatici o armi chimiche)(o le solite battute sulle mogli. ndToSo) con il quale è convinto di ot-

Un momento... ma è Splinter Cell o un classico TPS?

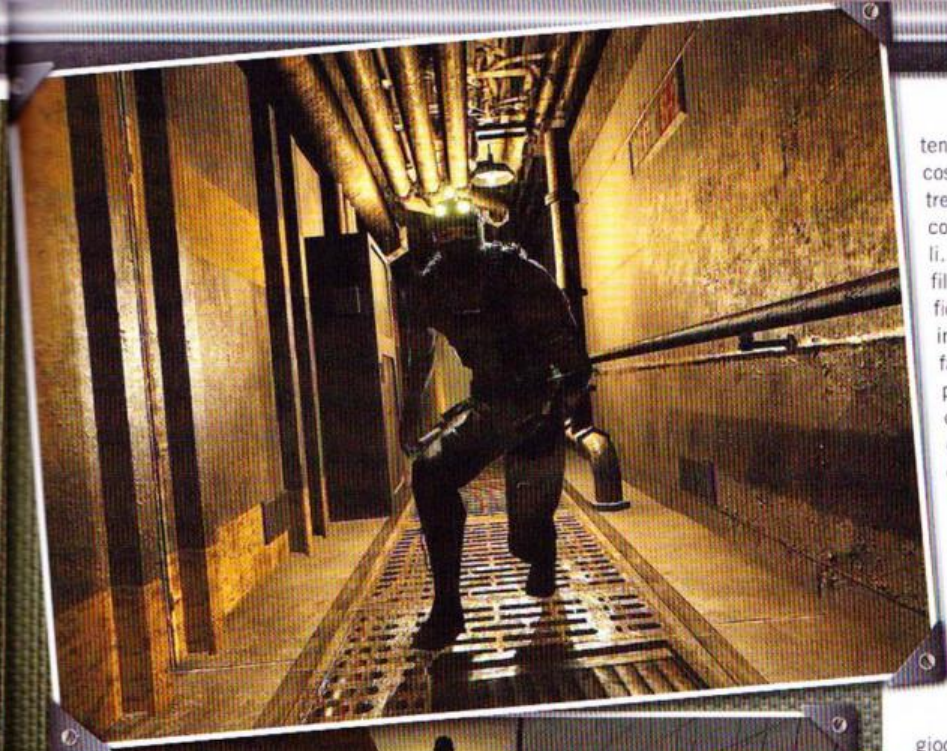
APPROCCIARE UN LIVELLO DI SPLINTER CELL SENZA L'INTENZIONE DI USCIRNE ILLESI E NON VISTI È COME CHIEDERE AD ARSENIO LUPIN DI RAPINARE UNA BANCA CON I FUCILI SPIANATI

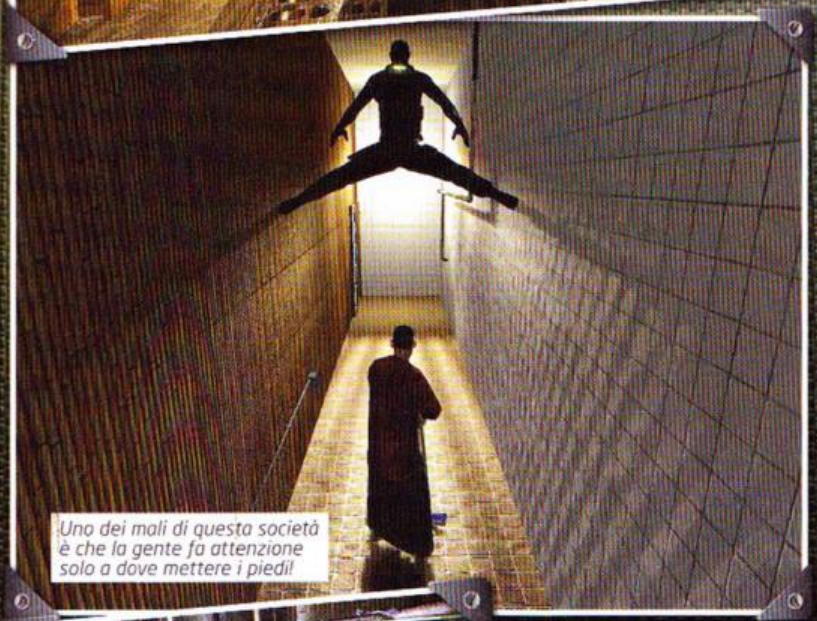


Questo screenshot è stato palesemente ritoccato in Photoshop... ma era talmente evocativo che non ho saputo resistergli!

IL GALLETTO E L'UOVO D'ORO

"Tom Clancy" è un marchio di proprietà di Ubisoft. La trattativa per l'acquisto del nome, i cui termini economici non sono mai stati divulgati, si è conclusa nel marzo del 2008. A detta del publisher, il risparmio annuale si aggirerebbe intorno ai cinque milioni di euro, che invece di finire nelle tasche dello scrittore rimarranno al sicuro nei forzieri francesi. Anche se l'accordo prevede uno sfruttamento della proprietà intellettuale solo per quanto riguarda il mondo dei videogiochi, lasciando quindi libertà all'autore di utilizzarlo per i suoi libri e film (Caccia a Ottobre Rosso anyone?), il colosso transalpino si è portato a casa la bellezza di quasi quaranta titoli, per i quali non dovrà mai più pagare alcuna royalty. Tra questi, oltre alle serie più famose come Rainbow Six, Ghost Recon e Splinter Cell, troviamo anche Red Storm Rising (1988), SSN (1996) e i più recenti H.A.W.X. ed EndWar.





Uno dei mali di questa società è che la gente fa attenzione solo a dove mettere i piedi!

CON DOUBLE AGENT, SPLINTER CELL È ENTRATO IN QUELLA "NEXT GEN" CHE HA SMESSO DI ESSERE "NEXT" DA ALMENO UN PAIO D'ANNI

La presenza di bivi morali è una delle caratteristiche più insolite introdotte da Double Agent: lo uccidiamo o no, 'sto poveraccio?

tenere giustizia, denaro o indipendenza a seconda di cosa abbiate scritto al posto dei puntini. In realtà potreste anche prendere e shakerare il tutto, ottenendo combinazioni ancora diverse, ma altrettanto plausibili. La matassa fantapolitica, come nel più classico dei film di spionaggio anni '80, viene inevitabilmente affidata a voi che, armati di tutti i gadget possibili e immaginabili, vi infiltrate nella super base nemica e fate quello che ogni dannato agente segreto ha sempre fatto dacché qualcuno si è inventato il mestiere dello 007. Ma anche con delle premesse così poco entusiasmanti, nell'universo narrativo di Tom Clancy, fatto di sigle impossibili da ricordare e prive di una qualsivoglia personalità, il nome di Sam Fisher è riuscito a emergere dalla massa e a farsi scolpire nella memoria di una pur sempre acerba scena videoludica.

SI STAVA MEGLIO QUANDO SI STAVA PEGGIO

Se fino ad ora non ho ancora accennato al sensore di occultamento, integrato nell'interfaccia di gioco, che ci avvisava del nostro grado di mimetizzazione con l'ambiente, è solo perché nel quarto capitolo della serie esso ha perso di significato. Il "purtroppo", che avrei dovuto inserire a conclusione della frase che avete appena letto, sarebbe stato giustificato dal fatto che il fascino generato dal gameplay era anche legato al diventare un tutt'uno con ciò che ci circondava. Gli sviluppatori, con Double Agent, hanno infatti voluto dare una vera sterzata al carrozzone. Nel momento in cui le sessioni "a viso scoperto" sono diventate parte integrante dell'esperienza di gioco, quella luce, la cui voluminosità aveva rappresentato una vera gioia per gli occhi e una sfida temibile per noi giocatori, diventa ora una semplice appendice. Le novità introdotte nell'ultimo titolo, però, sono varie e diverse. Senza entrare nel merito di quello che avrete già trovato nella recensione dedicata, è opportuno ricordare che la presenza di un allineamento e di finali multipli, l'assenza di un hud invasivo e i cambiamenti nel gameplay, hanno segnato l'ingresso della serie Splinter Cell in quella "next gen" che è ormai talmente "old" da fa venire l'orticaria anche solo a sentirla nominare. L'essersi discostati da una dinamica di gioco ormai collaudata e l'aver voluto rinnovare la serie a tutti i costi, però, ha inevitabilmente allontanato quelle persone che, come me, si erano affezionate ad un'atmosfera dai toni cupi (quasi claustrofobici) e che difficilmente hanno saputo immedesimarsi in un personaggio che non indossava una tuta nera e un trinocolo sulla testa.

SUONALA ANCORA, SAM

Arriviamo dunque a Conviction. Quinto capitolo della saga, annunciato nel 2007 durante gli Ubidays, ma di cui già nell'autunno del 2006, a causa di una fuga di informazioni dai server francesi, si erano iniziate a vedere le prime immagini. Previsto per la fine del 2007, la sua uscita è stata prima rimandata a Natale del 2008, poi all'ottobre del 2009, quindi a un inizio febbraio 2010 che si è trasformato magicamente in un metà aprile, data ufficialmente confermata in occasione della conferenza Microsoft tenutasi recentemente a San Francisco (e dalla copertina che avete tra le mani. ndToSo). Si parla di un titolo in cui verrà data la libertà di esplorare le mappe, con risvolti action e coperture in puro stile Gears of War. Sono sicuro che quelli di Ubisoft, stravolgendo in questo modo un brand tanto solido, abbiano fatto bene i loro calcoli. Ma la risposta, a pensarci bene, dista solo qualche pagina. E vedremo se gli sviluppatori riusciranno a convincerci, ancora una volta, a stare lì, nel buio della nostra cameretta, pronti a far scattare agilmente le dita sulla tastiera. ■

Pagina mancante

Pagina mancante

ToSo's Intro

A cura di: Davide "ToSo" Tosini iltoso@sprea.it

TERMOMETRO DELL'HYPE

1 **DIABLO III**
BLIZZARD PRONTA A STRAVOLGERE SE STESSA

2 **CRYSIS 2**
ENGINE NUOVO, GIOCO NUOVO. È TUTTO SPETTACOLOSO!

3 **STARCRAFT II**
STRATEGIA IN TEMPO REALE, AL TEMPO DEI COREANI.

4 **MAFIA II**
IL SEGUITO DI UNO DEI GIOCHI PIÙ APPASSIONANTI DI SEMPRE

5 **BLUR**
UN CAMBIO DI ROTTA IMPORTANTE, PER BIZARRE CREATIONS

6 **WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM**
IL MONDO, PER COME LO CONOSCIAMO, SI PREPARA A ESPLODERE!

7 **SPLIT/SECOND: VELOCITY**
UN GIOCO DI CORSE A CUI PIACE FARE IL "CINEMA"!

8 **COMMAND & CONQUER 4**
UN NUOVO, ATTESISSIMO CAPITOLO PER UNA DELLE SAGHE PIÙ LONGEVE DI SEMPRE.

9 **BATMAN ARKHAM ASYLUM 2**
JOKER LANCIA UNA NUOVA SFIDA ALL'UOMO PIPISTRELLO!

10 **FALLOUT: NEW VEGAS**
DA UNA COSTA ALL'ALTRA DEGLI STATI UNITI, CON OBSIDIAN!

LISTA DELLA SPESA

Command & Conquer 4: Tiberian Twilight	19 Marzo	EA Games
Settlers 7: La strada verso il Regno	25 Marzo	Ubisoft
Prison Break	26 Marzo	Deep Silver
Casebook Ep. 3	I quarto 2010	Adventure Production
Le avventure di Susan Anderson	I quarto 2010	Adventure Production
Doctor House	15 Aprile	Mindscape
Splinter Cell Conviction	15 Aprile	Ubisoft
The Whispered World	22 Aprile	Deep Silver
Front Mission Evolved	23 Aprile	Square Enix
Mean Girls	23 Aprile	505 Games
Nier	23 Aprile	Square Enix
Sam & Max: Season 3	Aprile 2010	Telltale Games
Split/Second: Velocity	20 Maggio	Disney
LEGO Harry Potter	Maggio 2010	Warner Bros.
Pure Football	Maggio 2010	Ubisoft
R.U.S.E.	3 Giugno	Ubisoft
Blood Bowl Undead	Giugno 2010	Focus Home
Prince of Persia: Le sabbie dimenticate	Giugno 2010	Ubisoft
Pro Cycling Manager 2010	Giugno 2010	Focus Home
Alice in Wonderland	II Quarto 2010	Disney
Ghost Recon: Future Soldier	II Quarto 2010	Ubisoft
I Am Alive	II Quarto 2010	Ubisoft
Lara Croft and the Guardian of Light	II Quarto 2010	Square Enix
Lost Horizon	II Quarto 2010	Deep Silver
Monkey Island 2: Special Edition	II Quarto 2010	LucasArts
Tropico 3: Absolute Power	II Quarto 2010	Kalypso Media
Blood Bowl Legendary Edition	Settembre 2010	Focus Home

TGM TOP TITLE

Abbiamo preso in considerazione solamente i titoli recensiti dopo l'entrata in vigore del nuovo sistema di valutazione. Non stupitevi, quindi, se trovate prodotti particolarmente datati

1 - GTA: SAN ANDREAS	TGM 197	97
2 - HALF-LIFE 2	TGM 190	96
2 - BIOSHOCK 2	TGM 257	96
4 - COD4: MODERN WARFARE	TGM 228	95
4 - EMPIRE: TOTAL WAR	TGM 246	95
6 - COMPANY OF HEROES	TGM 213	94
6 - CoD: MODERN WARFARE 2	TGM 255	94
6 - BATTLEFIELD - BAD COMPANY 2	TGM 258	94
6 - EVERQUEST 2: ECHOES OF FAYDWER	TGM 217	94
6 - FAR CRY 2	TGM 241	94
6 - BIOSHOCK	TGM 226	94
6 - WORLD OF WARCRAFT	TGM 192	94
6 - DRAGON AGE: ORIGINS	TGM 254	94
13 - HALF-LIFE 2: EPISODE ONE	TGM 211	93

NO, MA BRAVO GRYGERA

Mentre trascorro quello che rimane dell'ultima domenica pre-chiusura numero sul divano, con un portatile sulle gambe, rintronato dal pareggio del Siena (vincevamo 3 a 0. Poi un grande assist di Grygera ha dato il via alla rimonta senese), contemplo il timone del numero che avete tra le mani, e sono convinto che anche questa volta abbiamo dato il massimo. Per quanto riguarda le recensioni, spiccano sicuramente i resoconti delle prove su strada di Metro 2033 e di Tom Clancy's Splinter Cell – Conviction che, ed è notizia degli ultimi tre secondi "pre-stampa", è appena slittato al 29 di aprile, almeno nella sua incarnazione PC.
Ma torniamo a noi: il parto degli originali creatori di S.T.A.L.K.E.R. è stato affrontato di petto dal sempre sagace Mario "Second Variety" Baccigalupi, che si è rinchiuso nella sua camera per un'intera settimana e ha sfornato un articolo denso di informazioni. Il voto è alto, forse più di quanto mi aspettassi inizialmente, ma devo dire che dopo averlo giocato non posso che "accendere e confermare" tutto quello che ha detto il nostro toscanissimo eroe.
E nonostante i continui rinvii, di cui vi parlavo giusto poco fa, è finalmente approdato sugli hard disk redazionali anche Splinter Cell, protetto con lo stesso sistema che tiene al "sicuro" i file di Silent Hunter 5 e Assassin's Creed 2. Il nostro titolo di copertina è stato sviscerato dal Redattore Mascherato, più comunemente conosciuto con il nickname FBI (si firmava così nelle classifiche dei coin-op dieci e più anni fa. Ah, nostalgia canaglia). Splinter Cell si è comportato più che bene e ha messo sul piatto scelte di design azzeccate e non banali. I fan di Sam Fisher, inoltre, avranno assolutamente apprezzato il dossier di qualche pagina addietro, redatto dal nuovo acquisto di TGM. Il Cinese, ne sono certo, rappresenterà un buon plus per queste pagine: anche se con un mese di ritardo, quindi, dategli il benvenuto che si merita. E sparate a zero con le critiche, che tanto non è proprio un colosso e non correte il rischio che la butti sul fisico.
Lasciandoci le sviolinate mielose alle spalle, i riflettori scattano automaticamente su Command & Conquer 4 – Tiberium Twilight, che possiamo considerare come la parola "fine" per la saga di Kane e soci. Il titolo di Electronic Arts, pur risultando discreto, non è riuscito a convincere appieno il buon Elvin che, sempre su questo numero, ci racconta tutto quello che c'è da sapere su Chaos Rising, espansione stand alone di Warhammer 40.000 – Dawn of War II. Sempre per rimanere in tema di recensioni, meritano la vostra attenzione le pagine che abbiamo dedicato a Re Artù: avevamo avuto modo di mettere gli occhi su questo strategico quando ancora non aveva un distributore ufficiale, e vi avevamo già raccontato di quanto ci avesse ben impressionato. Ora possiamo dire che il titolo di FX Interactive ha tutte le carte in regola per impegnarvi a fondo, mentre vi racconterà la storia di Artù in una maniera decisamente differente da Disney e dal suo Semola. Infine, prima di salutarvi, permettetemi di sottolineare una cosa che ci fa solo piacere: King's Bounty – Armored Princess verrà distribuito in Italia a meno di 10 euro, attraverso il canale delle edicole. Per l'occasione abbiamo deciso di recensire nuovamente il prodotto, che è stato interamente localizzato nella nostra lingua. Il merito, ancora una volta, è di FX Interactive. Ma ora è venuto il momento di augurarvi... Buona lettura,

Davide "ToSo" Tosini
(iltoso@sprea.it)

COSA ABBIAMO FATTO TUTTO IL TEMPO?

Qui sotto trovate il riassunto di quello che abbiamo fatto nei giorni che ci hanno accompagnato alla chiusura del numero.

DAVIDE "ToSo" TOSINI

Si è dilettato per le strade di Metro 2033, e ha ammirato buona parte delle sessioni di Tom Clancy's Splinter Cell – Conviction. Nel mentre, ha dilapidato una fortuna di MSPoint in figurine.

RAFFAELE "RAFFO" SOGNI

Ancora estasiato dalle fattezze di Alice e del Paese delle Meraviglie, si è spupazzato la realizzazione del Silver DVD.

MIRKO "TMB" MARANGON

Heavy Rain, su PlayStation 3, lo ha segnato, come ci racconta nel ConsoleMania Corner. E ha cercato di vestirsi da Sam Fisher, per ammazzare il killer dell'Origami.

NICOLO' "HONTO" DIGIUNI

L'impaginazione di Assassin's Creed II gli è valsa gli apprezzamenti di buona parte del forum.
O della parte buona del forum.

IVAN "KIKKO" CONTE

Se Just Cause 2 non ha più segreti, il merito è tutto suo. Che si è vestito da Rico. O forse manca una "n"?

CLAUDIO "KEISER" TODESCHINI

La brum del uhm, ha un psssss nella uhm. Lui non l'ha riparata con la cicca, ma l'ha trasformata in una splendida monoposto, presa di peso da F1 2010 di Codemasters.

LEGENDA

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione del metodo da noi utilizzato del giudizio dei giochi recensiti.

da 80 a 84

da 85 a 89

da 90 a 94

da 95 a 100

Il Best Buy indica invece quel prodotto del quale TGM si sente di raccomandare l'acquisto ai propri lettori.

Il "Computer della Morte™" redazionale sul quale vengono effettuati diversi nostri test è il GameCast Core Duo Extreme, di BVM Computer s.r.l. di Truzzano sul Naviglio (02-4459889). Di seguito trovate la configurazione del mostro: CPU Intel Core 2 Extreme X6800, Motherboard Intel D975XBX, 2 ATi Radeon X1900 in crossfire, 1 GB DDR2/533 Kingston HyperX, 2 HDD SATA-II 160 GB.

SVILUPPATORE: InXile Entertainment - **PUBLISHER:** Bethesda Softworks
DISTRIBUTORE: Bethesda Softworks - **USCITA:** fine 2010 - **SITO:** www.inxile-entertainment.com

HUNTED: THE DEMON'S FORGE

Là, dove gli dei del metallo si riuniscono, dove i capelloni si danno battaglia a colpi di spada bastarda, dove vige la rosa dei (dadi da) venti... partiamo con Bethesda e InXile in un viaggio nel fantasy più fantasy dai tempi dei coboldi. Accettate la quest?

Gears of War sarà anche uscito più di tre anni fa, ma la sua influenza sui videogiochi moderni non accenna a diminuire. Il gioco, nato dalle fucine di Epic, servì sia come ariete per il neonato sistema Xbox 360 di Microsoft, sia per l'Unreal Engine 3, che vide nelle avventure di Marcus Fenix e soci il suo primo grande showcase su scala mondiale. Dettagli tecnici a parte, le intuizioni di game design di Gears of War hanno a tutti gli effetti rivoluzionato il mondo degli sparatutto in terza persona, introducendo convenzioni adottate ancora oggi. In particolare, i ragazzi di Epic perfezionarono un sistema di copertura molto semplice, che permetteva di agganciarsi a un riparo con la pressione di un tasto, e inaugurarono la grande stagione del gioco in cooperativa, ai tempi poco diffuso. Il bello era che il gioco in due era previsto dalla trama e dal level design, che proponeva passaggi e strutture pensate appositamente per il divertimento in coppia. I semi gettati da Gears sono germogliati in decine di giochi, proponendoci i soliti polpettoni a base di invasioni aliene, marine spaziali e soldati del futuro. E il fantasy? Dove lo mettiamo? Nessuno se l'era chiesto, a essere onesti. Eppure, mentre noi giocavamo come bambini pacioccosi a Soldati Pelati 4 Champion Edition, i ragazzi di InXile

IL SISTEMA DI GIOCO È IN TUTTO E PER TUTTO SIMILE A QUELLO DI UN MODERNO SPARATUTTO COOPERATIVO

Commento

Uno sparatutto con meccaniche trite e ritrite, ma applicate a un'ambientazione fantasy, lontana anni luce dalle convenzioni del genere. Il punto forte di Hunted: The Demon's Forge è senza dubbio l'accento posto sul gioco in cooperativa, attorno al quale orbitano buona parte delle meccaniche di combattimento. Quel che convince di meno, invece, è la sensazione di già visto che trasuda da ogni pixel, forse per l'ennesima ripetizione delle meccaniche di copertura o per lo stile da stereotipo del fantasy.

Pro: Cooperativa a tutto andare
Pupa in bikini di pelle

Contro: Stile molto stereotipato
Tizio pelato con testa tatuata

Giudizio

Ecco Caddoc ed Elara, con il loro look da D&D, annata 1993.

pensavano a uno sparatutto diverso: uno sparatutto in cui al posto di Mastri Lindi nerboruti con esoscheletri potenziati si trovano delle pupe elfiche in bikini di pelle, e dove i possenti guerrieri si tirano pose da 300 e trionfano sui nemici in un tripudio di sangue e armature.

In alcuni casi unire le forze è l'unico modo per abbattere i nemici.

"MA ESATTAMENTE, QUANTO VI PIACCIONO I MANOWAR?"

Questa è la vera domanda che avremmo voluto fare a Matthew Findley, presidente dello studio di sviluppo, ma il nostro ultimo barlume di professionalità ce lo ha impedito. Invece siamo rimasti tranquilli come bonzi, osservando con attenzione la primissima dimostrazione giocata di Hunted: The Demon's Forge, in uscita prossimamente sotto l'epica egida di Bethesda Softworks. Come preannunciato, si tratta davvero di una specie di Gears of War in salsa fantasy, con un marcatissimo accento sul gioco in cooperativa. La trama vede due avventurieri, la bella Elara e il forte Caddoc, che decidono di infilarsi in un dungeon senza fine dal quale nessun uomo è mai uscito vivo. Perché lo fanno? Perché è una quest, che domande! Nessun eroe fantasy che si rispetti rifiuta una missione suicida affidatagli da un mezzo sconosciuto, giusto? Ecco, dicevamo: Elara e Caddoc si infilano nel dungeon della cattiveria e dei mostri, e si fanno strada a ceffoni in ambientazioni fatte apposta per ricordare i vecchi GdR di un tempo, con quel loro approccio un po' stereotipato alle faccende di elfi, draghi e spade Vorpal. Il primo dettaglio che salta all'occhio, a parte il facile umorismo da copertina dei Manowar di cui sopra, è che lo stile grafico ha una personalità molto marcata, nonché squisitamente retrò: negli ultimi anni il fantasy ha cercato di proporci ambientazioni più particolari, facendo di tutto per slegarsi dalle convenzioni di Dungeons & Dragons, e invece Hunted fa di tutto per ripescarle, con un approccio al genere che, a seconda dei gusti, potrà sembrare infantile o raffinatamente vintage.

Detto questo, il sistema di gioco è in tutto e per tutto simile a quello di un moderno sparatutto cooperativo, nel quale due personaggi con punti di forza diversi collaborano per farsi strada in livelli lineari. Entrambi hanno accesso ad attacchi da mischia, dalla distanza e a incantesimi, che a seconda di come vengono usati possono danneggiare i nemici o fornire bonus agli alleati. Gli attacchi degli avversari e i passaggi del dungeon sono studiati per incoraggiare i giocatori a dividersi, anche se per brevi periodi, e ad avere la meglio sui mostriciattoli prendendoli alle spalle o sui fianchi, proprio come succede nei vari sparatutto bellici. Il quadro si completa con un sistema di copertura stile Gears, con tanti ripari dietro ai quali proteggersi dagli attacchi nemici, e con un riparo "mobile" rappresentato dallo scudo di Caddoc. La componente cooperativa viene messa in risalto anche da una serie di enigmi, che prevedibilmente richiederanno l'attivazione di interruttori da parte di tutti e due gli eroi, e di boss di fine livello, da sconfiggere combinando i poteri in maniera creativa, dando vita a delle vere e proprie esecuzioni di coppia. Abbiamo visto, per esempio, un demone cornuto apparentemente invulnerabile a tutti gli attacchi: per sconfiggerlo, Elara lo ha rallentato con un incantesimo, permettendo a Caddoc di afferrarlo per le corna, scoprendo così un punto vulnerabile a una freccia ben scoccata.

La formula di Hunted è semplice ma ben realizzata, e pur avendo un retrogusto di già visto potrebbe concretizzarsi in uno sparatutto valido che, pur nel suo fantasy stereotipato, riesca a staccarsi dal solito tran tran del genere. InXile sembra aver fatto le cose per bene, ma niente di quel che abbiamo visto su schermo è riuscito davvero a stupirci e a non farci vedere l'ora di mettere le mani su una copia definitiva del gioco. Ecco, dunque, una vera quest epica: sfruttare bene gli ultimi mesi di sviluppo e sfornare qualcosa di sorprendente. ■

Goblin! Spade! Demoni cornuti! Fuoco! Dungeon! Manca qualcosa all'appello?

NESSUN EROE FANTASY CHE SI RISPETTI RIFIUTA UNA MISSIONE SUICIDA AFFIDATAGLI DA UN MEZZO SCONOSCIUTO, GIUSTO?

Poteri a due Facce

Per accentuare la componente cooperativa, molte delle abilità presenti possono essere usate in modalità offensiva, per danneggiare i nemici, o di supporto, conferendo bonus e aiuti al proprio alleato. Inoltre, sempre per lo stesso motivo, molti attacchi speciali non sono altro che delle "alzate" per massimizzare i danni inflitti dal compagno. Abbiamo visto, per esempio, un colpo di Caddoc che lancia in aria i nemici, immobilizzandoli e rendendoli dei facili bersagli per le frecce di Elara.

Giocando da soli, naturalmente, la CPU prenderà le redini dell'altro eroe.

I poteri magici associati alle armi potranno essere potenziati ottenendo determinati artefatti.

A CURA DI: Claudio Todeschini (keiser@sprea.it)

SVILUPPATORE: Codemasters Birmingham - **PUBLISHER:** Codemasters
DISTRIBUTORE: Leader - **USCITA:** Autunno 2010 - **SITO:** www.codemasters.com

LE VETTURE DI QUESTE IMMAGINI SONO QUELLE DEL 2009. NEL GIOCO FINALE, OVVIAMENTE, SARANNO IMPLEMENTATI I MODELLI DELLE MONOPOSTO 2010.

F1 2010

Ci voleva di nuovo Schumacher in F1 per poter tornare a guidare le monoposto a ruote scoperte anche su PC. Il potere del "kaiser" è infinito!

F1 2010 SI RIVOLGE AGLI APPASSIONATI DEI GIOCHI DI CORSE E AI SEGUACI DELLA F1, AFFEZIONATI ALLE PENNICHELLE DELLA DOMENICA POMERIGGIO

Dopo la deludente e alquanto scialba serie di titoli realizzata in esclusiva da Sony per la sua PlayStation negli anni passati, da un paio d'anni la licenza ufficiale della Formula 1 è passata nelle mani di Codemasters. Dopo l'edizione 2009, uscita solo per Wii e PSP, si prepara a debuttare su PC e console HD un prodotto nuovo e per certi versi insolito. Quando il ToSo mi ha chiesto di andare in quel di Birmingham per assistere alla presentazione di F1 2010, il mio "sì" è arrivato più fulmineo di un cambio gomme durante una gara.

"BE THE DRIVER, LIVE THE LIFE"

Dietro questo slogan si cela la filosofia della nuova fatica di Codemasters, che si rivolge agli appassionati dei giochi di corse in cerca di una sfida impegnativa, e al tempo stesso ai numerosi seguaci della F1, quelli che si sono affezionati alle pennichelle della domenica pomeriggio, coccolati dalle voci di Gianfranco Mazzoni e Ivan Capelli.

Per la prima volta in un gioco di F1 avrà un ruolo fondamentale la carriera, intesa come tutto quel che riguarda la vita del pilota, dentro e fuori dal circuito. Più o meno come già visto in DiRT 2, ci potremo muovere all'interno del paddock (ogni team avrà la sua caratterizzazione specifica) e parlare con l'agente che si occupa di seguire le sponsorizzazioni e i contratti pubblicitari, con la stampa, scegliere se proseguire la carriera o cimentarci in una delle numerose modalità di gioco, dalla gara singola alle sfide online.

All'inizio di ogni stagione, a seconda della scuderia scelta, avremo obiettivi ben precisi da raggiungere: se è legittimo aspettarsi almeno un podio a gara da un pilota della Ferrari, chi sale sulla debuttante Lotus farà festa se riuscirà a raggranellare un punticino ogni tanto. La cosa vale anche all'interno dello stesso team, per esempio riuscire a diventare prima guida battendo il proprio compagno di squadra. Il raggiungimento di tali obiettivi avrà un impatto diretto su tutto il gioco: la prima guida, per esempio, avrà accesso privilegiato ai miglioramenti della vettura e potrà concordare

Commento

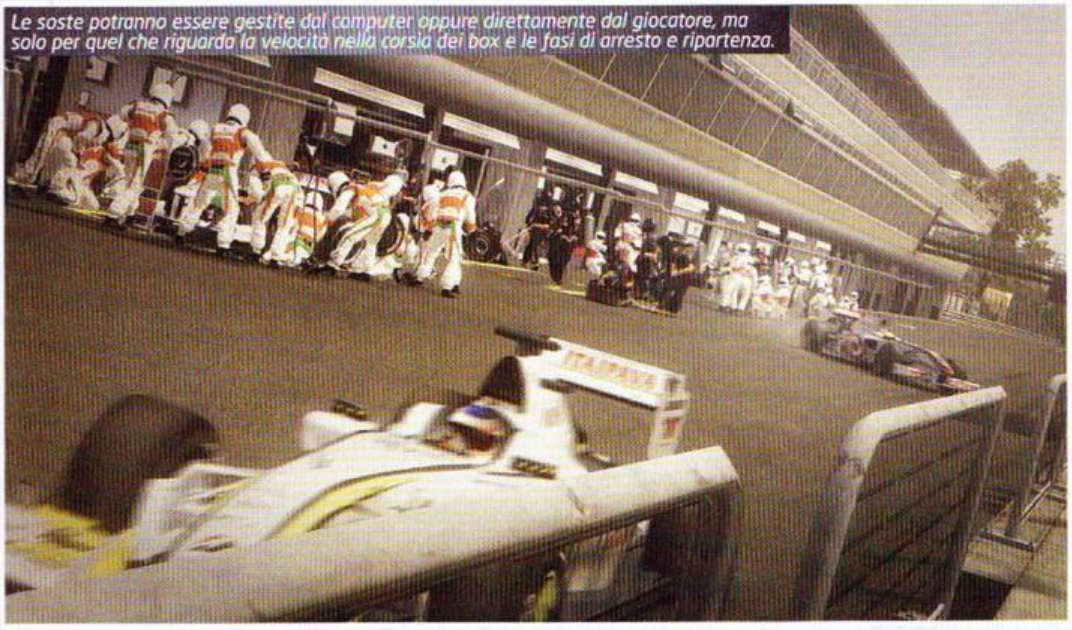
In Codemasters hanno deciso di realizzare un gioco non banale, che aggiunge numerosi elementi inediti per il genere, dagli obiettivi per piloti e squadre al ruolo cruciale che gioca la stampa. Tutto questo senza dimenticare che la parte più importante rimane sempre e comunque quella in pista. Anche in questo caso gli sviluppatori inglesi non si sono accontentati di adattare al circus della F1 il (peraltro eccellente) motore dei vari GRID e DiRT, ma hanno voluto aggiungere elementi di sicuro interesse, come le condizioni meteo variabili e la pista che si "gomma" durante la gara.

Pro: Condizioni meteo variabili
Un'inedita componente "RPG"
Graficamente lussurioso

Contro: AI degli avversari tutta da verificare

Giudizio

Come in GRID e DiRT 2 non mancheranno i flashback per correggere eventuali errori. Il loro numero dipenderà dal livello di difficoltà scelto.


Le soste potranno essere gestite dal computer oppure direttamente dal giocatore, ma solo per quel che riguarda la velocità nella corsia dei box e le fasi di arresto e ripartenza.

Meccanico o Pilota

Come ogni titolo di corse che si rispetti, F1 2010 permetterà di modificare i parametri della propria vettura, ma anche in questo caso l'approccio sarà meno convenzionale del solito. Ricordiamoci che il nostro ruolo nel gioco di Codemasters è quello di pilota, non di meccanico. Non spetta quindi a noi decidere l'angolo di incidenza degli alettoni, il rapporto di frenata o la pressione delle singole gomme: all'inizio di ogni gara ci verrà consegnata una monoposto "chiavi in mano", con un buon assetto per quel circuito, ma sarà possibile impartire direttive generiche all'ingegnere di macchina affinché modifichi il comportamento della vettura adattandolo alle nostre richieste.

con il direttore sportivo l'assetto della macchina e le strategie di gara. Ottenere buoni piazzamenti in corsa significa anche guadagnare sponsor, attirare l'attenzione della stampa e avere una maggiore influenza su di essa.
E già che ne parliamo, i media giocheranno un ruolo cruciale in F1 2010: dopo ogni corsa saremo assediati dalle domande dei giornalisti, e le risposte che daremo potranno per esempio influenzare i rapporti all'interno della squadra (lamentandosi che la vettura è un bidone, o che i meccanici hanno fatto un ottimo lavoro) o l'aggressività degli avversari in pista (accusandoli di aver giocato sporco o lodando le performance di una scuderia rivale).
I media, come nella vita reale, possono essere quindi "manipolati" e sfruttati per cercare di raggiungere i propri obiettivi, che non necessariamente coincidono con quelli del team per cui si corre. Un approccio decisamente insolito e più che gradito per un titolo di corse, che senza arrivare ai livelli di un Mass Effect qualunque cerca di aggiungere una componente "ruolistica" a un genere tradizionalmente sempre piuttosto "piatto".

SI SPENGONO I SEMAFORI...

E una volta saliti a bordo della monoposto? Il motore del gioco è lo stesso EGO di DiRT 2, opportunamente modificato per le esigenze di un titolo di Formula 1, dalla risposta delle gomme all'aerodinamica, con i prevedibili miglioramenti sotto il profilo estetico, nel quale le ultime produzioni Codemasters non hanno mai deluso. La novità più eclatante è rappresentata comunque dalle condizioni meteo variabili: questo significa che durante una gara, proprio come avviene in quelle reali, da una partenza sotto il sole battente si può arrivare a vedere la bandiera a scacchi sotto il temporale, con tanto di carosello ai box per affrettarsi a cambiare le gomme. La pioggia è curata sotto ogni aspetto: graficamente, si passa dalle goccioline che bagnano la "camera car" poco alla volta ai veri e propri "muri d'acqua" alzati dagli avversari che ci precedono, e che rendono un azzardo qualsiasi manovra alla cieca; dal punto di vista della simulazione, la pista è più o meno scivolosa in base alla quantità d'acqua sull'asfalto, mentre la traiettoria ideale si asciuga man mano che le macchine ci passano sopra, giro dopo giro.
Per quel che riguarda l'intelligenza artificiale degli avversari, in Codemasters sono ambiziosi, e non lo nascondono. "Sviluppare piloti difficili da battere è facile", ci dicono, "ed esistono mille trucchetti per farlo. La vera sfida è dar vita a una AI credibile, in cui si possa riconoscere lo stile di guida di un particolare pilota, che dia corpo in pista alle rivalità scatenate fuori dal circuito". ■

Tanto nelle gare sull'asciutto che in quelle sotto la pioggia la pista si "gomma" poco alla volta, sia graficamente sia come risposta della macchina.

I punteggi nelle gare online terranno conto degli obiettivi dei diversi team: una USF1 che arriva quinta, ma davanti a una Ferrari, guadagnerà comunque più punti del vincitore.

DA UNA PARTENZA SOTTO IL SOLE BATTENTE SI PUÒ ARRIVARE A VEDERE LA BANDIERA A SCACCHI SOTTO IL TEMPORALE

SVILUPPATORE: Ubisoft Montreal - **PUBLISHER:** Ubisoft
DISTRIBUTORE: Ubisoft - **USCITA:** Maggio - **SITO:** prince-of-persia.it.ubi.com/

PRINCE of PERSIA: Le sabbie dimenticate

In concomitanza con l'uscita del film di Disney dedicato a Prince of Persia, Ubisoft torna alla carica con un nuovo episodio della serie, slegato dall'imminente trasposizione cinematografica. Torna un grande personaggio: la signora difficoltà!

Il grande dibattito sulla difficoltà dei videogiochi è una delle tematiche più rilevanti degli ultimi anni, che hanno visto un indiscutibile allargamento del pubblico, non più composto esclusivamente da smanettoni cresciuti a pane e autoexec.bat. I tradizionalisti hanno gridato allo scandalo vedendo serie storiche fare dei passi nella direzione dei cosiddetti casual gamer, ma considerando quanto costa fare arrivare sugli scaffali un prodotto di qualità, le software house non possono fare a meno di considerare anche i nuovi arrivati. La questione è tutt'altro che risolta, come dimostrano del resto i recenti esperimenti di Ubisoft, culminati nello scorso Prince of Persia, uscito a fine 2008, nel quale il coefficiente di difficoltà era prossimo allo zero: in caso di errore, il giocatore veniva salvato dalla mano amica di Elika, che lo riportava senza nessuna penalità alla piattaforma sicura più vicina, e il design dei livelli mostrava palesemente cosa bisognava fare, lasciando tra l'altro una enorme finestra di tempo per immettere i comandi. In questo modo, chiunque era in grado di godersi le spettacolari acrobazie del principe, ma il rischio di annoiarsi era sempre in agguato, specie per chi negli anni si era abituato a titoli con un livello di sfida impegnativo e una curva di difficoltà costantemente in salita. Prince of Persia: Le Sabbie Dimenticate segna un gradito ritorno alle origini della serie, sia per la trama (gli eventi si svolgono a cavallo tra Le Sabbie del Tempo e Spirito Guerriero), sia per il livello di difficoltà. I ragazzi di Ubisoft Montreal stanno creando un gioco accessibile, adatto a chiunque abbia i pollici opponibili, ma con una palese retromarcia hanno ripristinato i pericoli, la possibilità di sbagliare, e i momenti nei quali senza impegno e concentrazione si cade di faccia su un Game Over di granito. "Abbiamo capito che vi piace morire," ha esordito scherzosamente Jan-Erik Sjovall, animation director del progetto, "e allora noi vi faremo morire!". A queste minacciose parole è seguita una dimostrazione di gioco vera e propria, nella quale abbiamo constatato che Le Sabbie Dimenticate segue la

IL NOSTRO EROE AVRÀ DEI PARTICOLARI POTERI PER CONTROLLARE GLI ELEMENTI DELLA NATURA

Commento

Un gradito ritorno alle origini della serie, con più difficoltà e meno mani misericordiose che salvano il giocatore dal Game Over. I poteri sulla natura gettano i presupposti per un level design dinamico e intrigante, e l'uso del motore Anvil permette di renderizzare livelli enormi e pieni di dettagli. Ci è sembrato un po' debole, invece, il sistema di combattimento, che pur sfoggiando fino a cinquanta avversari contemporaneamente sembra esposto agli stessi difetti di quello di Assassin's Creed.

Pro: Level design interessante
La difficoltà è tornata!

Contro: Combattimenti poco interessanti
In uscita troppo presto?

Giudizio

I livelli sono enormi, e superano di gran lunga quelli della trilogia iniziata con Le Sabbie del Tempo.

A nemici di dimensioni normali si affiancano bestioni come questo.

Prince of Polaretti

L'utilizzo dei poteri sugli elementi ha permesso ai programmatori di creare livelli con ostacoli dinamici, che richiederanno dunque ulteriore tempismo ai giocatori. Per esempio, per aggrapparsi a questi getti d'acqua, il principe deve utilizzare il potere per congelare l'acqua, ma per far sì che escano i getti successivi dovrà momentaneamente interromperlo e riattivarlo con tempismo. Lo stesso discorso vale per le cascate, che a seconda dei momenti potrebbero diventare pareti su cui correre o muri che bloccano il passaggio del nostro eroe.

stessa formula degli episodi della trilogia inaugurata da Le Sabbie del Tempo, ossia un misto di esplorazione acrobatica, enigmi e combattimenti conditi dalla possibilità di riavvolgere il tempo in caso di errori. Il tran tran, quindi, è sempre lo stesso: il nostro principe si troverà in enormi ambientazioni con strutture fantasiose, e ricorrendo alle sue straordinarie doti atletiche dovrà saltare, dondolarsi e bilanciarsi su piattaforme e ostacoli di vario tipo, ingegnandosi per capire come arrivare dal punto di partenza all'arrivo.

Per farlo, di tanto in tanto, dovrà capire in che ordine tirare leve o attivare meccanismi, e tra un balzo e l'altro gli toccherà prendere a ceffoni i mostriciattoli da Mille e una Notte che gli si pareranno innanzi. Fin qui saremmo alle solite, ma per fortuna gli sviluppatori si sono inventati un nuovo elemento che aggiungerà un ulteriore livello di complessità al classico gameplay di Prince of Persia. Il nostro eroe, infatti, avrà dei particolari poteri per controllare gli elementi della natura, ossia acqua, terra, fuoco, vento e fagiolata rustica (trovate l'intruso, è facile).

Queste abilità si tradurranno in tecniche di combattimento, come prevedibile, ma quel che è più importante è che saranno necessarie anche per superare alcuni ostacoli, diventando parte integrante della routine di esplorazione acrobatica. Il mondo di gioco, infatti, è letteralmente disseminato di cascate e getti d'acqua che il nostro principe sarà in grado di congelare momentaneamente con la pressione di un tasto. Così facendo, la cascate si trasformeranno in pareti su cui correre o saltare, e i getti in sporgenze sulle quali dondolarsi, in tutto e per tutto simili a quelle a cui ci hanno abituato i vecchi Prince of Persia. Questo sistema, oltre a inserire un elemento di coordinazione aggiuntivo, permette ai level designer di sbizzarrirsi, dando vita a strutture dinamiche e rendendo meno banale la lettura delle mosse da eseguire. A seconda dei momenti, infatti, una parete di ghiaccio può rivelarsi un appoggio, ma anche un impedimento, e a quanto abbiamo visto ci saranno sequenze durante le quali sarà necessario attivare e disattivare l'abilità più e più volte. Allo stesso modo, grazie al suo potere sull'aria, il principe riuscirà a scattare istantaneamente verso un qualunque nemico, a patto che sia abbastanza vicino da essere agganciato. Questa mossa, oltre a rendere più piccanti gli scontri, diventa necessaria anche in molti passaggi esplorativi, nei quali per esempio andranno superati baratri troppo lunghi per un semplice salto. Quanto abbiamo visto è molto convincente, e ha grandi potenzialità di svilupparsi in maniera interessante nelle fasi più avanzate del gioco.

QUEL CHE CI È PIACIUTO MENO SONO I COMBATTIMENTI

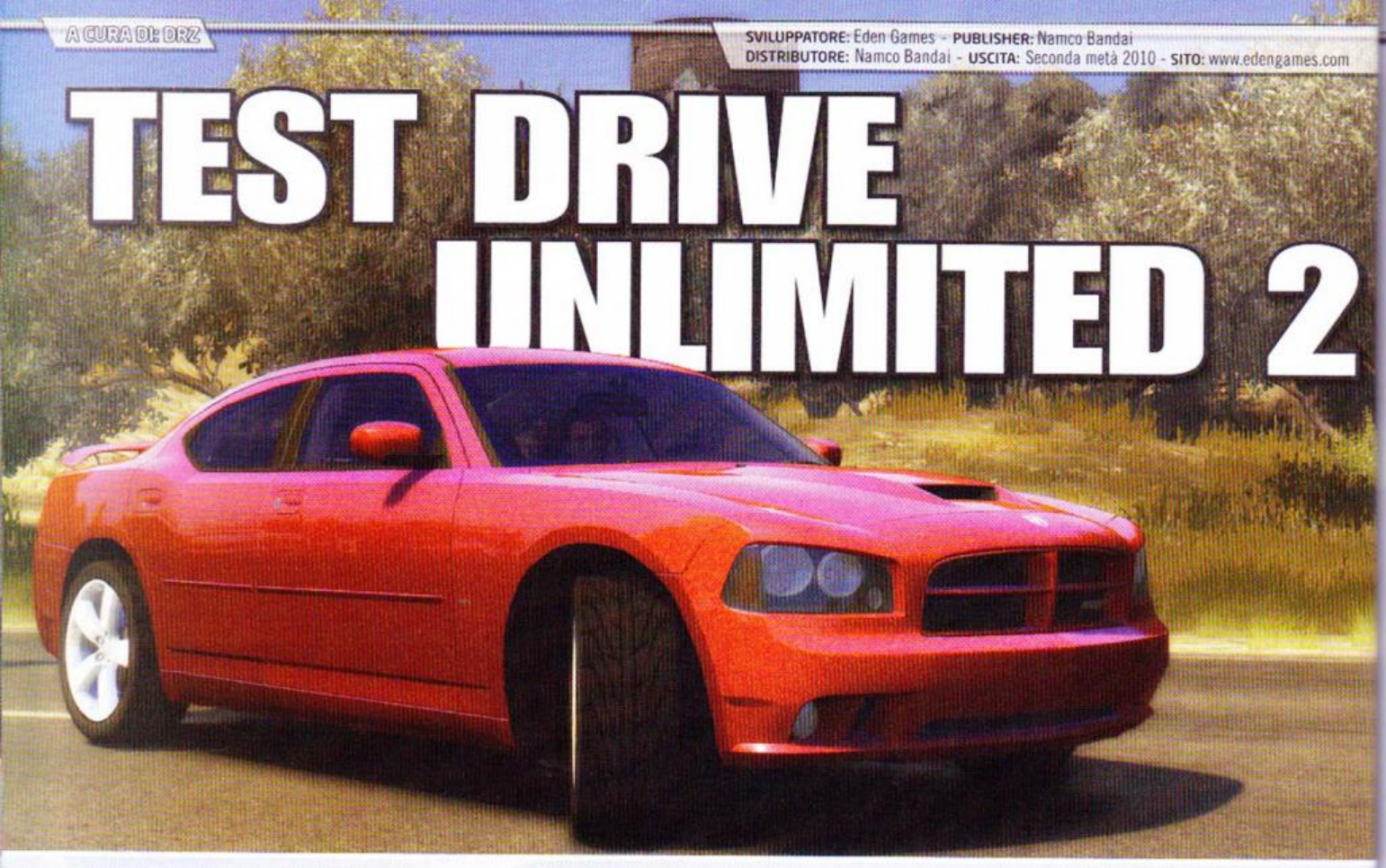
Quel che ci è piaciuto meno, invece, sono i combattimenti, che millantano fino a cinquanta nemici su schermo contemporaneamente. I cinquanta mostriciattoli li abbiamo visti, in effetti, ma a cosa servono se poi attaccano in quattro per volta? Come se non bastasse, i movimenti del principe in queste situazioni ci sono sembrati più legnosi, o comunque non allo stesso livello del resto del gioco. L'impressione è che, mentre la parte esplorativa è fatta, finita e convincente, quella di combattimento sia piuttosto indietro, questione che ci preoccupa un po' considerando la data d'uscita, ormai molto vicina. Che mamma Ubi stia spingendo un po' troppo sull'acceleratore? Ci auguriamo di no, anche perché sarebbe un peccato se dei combattimenti sottotono inquinassero un gioco con queste premesse. ■

La storia si svolge prima de I Due Troni, quindi siamo alle prese con un principe più giovane e meno maledetto.

Nonostante si arrivi ad avere fino a cinquanta nemici su schermo, solo quattro o cinque attaccheranno il principe contemporaneamente.

SVILUPPATORE: Eden Games - **PUBLISHER:** Namco Bandai
DISTRIBUTORE: Namco Bandai - **USCITA:** Seconda metà 2010 - **SITO:** www.edengames.com

TEST DRIVE UNLIMITED 2



A quattro anni di distanza dal primo episodio, Eden Games torna a pasticciare con supercar e ambientazioni da sogno. È l'ora di Test Drive Unlimited 2!

Si è fatto attendere a lungo, ma alla fine il sequel di uno dei giochi di guida più originali e interessanti degli ultimi anni ha cominciato timidamente a mettere in mostra le proprie grazie. L'occasione l'ha offerta una presentazione alla stampa in quel di Lione, sede di Eden Games, titolari del progetto e fieri anfitrioni per un manipolo di giornalisti giunti da mezza Europa.

Diciamolo subito: non abbiamo potuto provare "su strada" il gioco, ma la demo mostrataci su maxischermo, commentata dai ragazzi del team, ha già scatenato le nostre più pruriginose fantasie corsaiole, con una componente "sociale" da non sottovalutare.

Già, perché come ricorderanno i lettori che hanno avuto modo di provare a fondo il primo TDU, il titolo di Eden fa del versante online e della presenza di un mondo persistente in stile MMO il proprio cavallo di battaglia. Non è un caso che la presentazione sia stata dedicata interamente al multiplayer, modalità che dà una forte impronta a tutto il gioco. Se nel 2006 erano state le Hawaii a fare da spettacolare cornice alle nostre sgroppate a bordo di supercar da sogno, oggi sono i saliscendi di Ibiza il palcoscenico per l'atteso secondo atto. L'isola spagnola racchiuderà una quantità estrema di prove su strada, dalle classiche corse in linea a gare contro il cronometro, offrendo al contempo un'infinità di opzioni di socializzazione tra i giocatori. Il sistema dei club, gruppi di utenti assimilabili al concetto di gilda nei MMORPG, è stato fortemente potenziato e permetterà una maggiore interazione tra i propri membri, con sfide dedicate club Vs club, speciali auto sbloccabili, maggiori possibilità di personalizzazione e altre sfiziosità simili. In particolare, ci ha fatto un'ottima impressione la possibilità di dare letteralmente un passaggio

I SALISCENDI DI IBIZA SONO IL PALCOSCENICO PER L'ATTESO SECONDO ATTO DELLA SERIE

Commento

Poco ma buonissimo. Così possiamo sintetizzare quanto visto a Lione nel corso della prima presentazione alla stampa di Test Drive Unlimited 2. I ragazzi di Eden Games hanno centellinato le informazioni, ma sono riusciti a ingolosire i presenti con una serie di caratteristiche assolutamente degne di nota. Il multiplayer, anima del gioco, ha tutte le carte in regola per colpire nel segno. Una grafica spettacolare e un parterre di supercar da sogno completano l'opera.

Pro: Un mondo persistente vasto e completo
Parco auto da sogno
Molte più opzioni per socializzare

Contro: Modello dei danni approssimativo
Mancano le moto (per ora)

Giudizio

La Pagani Zonda, immancabile protagonista di tutti i giochi di guida che contano.

Le assolate strade di Ibiza faranno da cornice alle nuove avventure di TDU2.

Tra tanti mostri, la bellissima Audi TT rischia quasi di passare inosservata.

sulla nostra auto a un altro giocatore, col quale potremo comunicare a voce o seguirne le indicazioni per raggiungere la sua abitazione virtuale. Ed è solo la punta dell'iceberg. Certo, le sfide PvP, prendendo in prestito un concetto ben noto agli amanti dei giochi di ruolo online, saranno una componente fondamentale dell'offerta, ma anche chi vorrà semplicemente aggirarsi per l'isola senza per forza confrontarsi con altri giocatori avrà pane per i suoi denti: bonus per nuove aree scoperte e rottami da cercare e riparare per sbloccare nuovi modelli saranno gli incentivi maggiori per chi vorrà concentrarsi su aspetti meno corsaioli. Non si può parlare di TDU2 senza disquisire diffusamente del parco auto messo in pista da Eden Games, degno dei migliori titoli arcade di ultima generazione. La lista è lunga e non ancora definitiva, ma sappiamo già per certo della presenza di marchi prestigiosissimi, come Ferrari, Aston Martin, Mercedes, Audi, Pagani, e chi più ne ha più ne metta.

NEL DETTAGLIO

Nel nostro garage virtuale o direttamente nello showroom del concessionario, potremo osservare le auto fin nei minimi particolari, girandoci attorno, soffermandoci sui dettagli, aprendo addirittura le portiere e sbirciando nell'abitacolo. Qui il team transalpino si è davvero superato, dando a ogni dettaglio e materiale un'anima ben precisa. I rivestimenti in alcantara dei cruscotti, gli inserti in fibra di carbonio, le cuciture sui sedili in pelle e lo spettacolare effetto metallizzato di alcune verniciature trasudano realismo a ogni occhiata, amplificando la sensazione di "esserci". E chi ama questi potenti bolidi vuole sentirli davvero! E a proposito di sentire, il comparto sonoro pare già di ottimo livello: facendo due chiacchiere con il sound engineer del gioco abbiamo appreso che una buona parte dei suoni sono stati registrati dal vivo e corrispondono effettivamente ai rispettivi modelli di auto.

L'aspetto automobilistico appare fin d'ora assolutamente impeccabile, e lo stesso si può dire dell'ambiente che ci circonda: non avrà forse il fascino esotico delle Hawaii, protagoniste del primo TDU, ma Ibiza sa il fatto suo e trasmette a ogni schermata tutta la sua carica vacanziera, fatta di sole, mare e atmosfere tipicamente mediterranee. A rendere il tutto ancor più intrigante ci si mettono un sistema di alternanza giorno/notte e il meteo dinamico. In particolare, le condizioni atmosferiche influiscono in modo sostanziale sulle reazioni fisiche delle vetture: occhio quindi a non esagerare con l'acceleratore su fondo bagnato.

Durante la presentazione sono stati pochissimi gli aspetti che non ci hanno stupito, in primis il modello dei danni delle vetture: ben lontano dalle profonde deformazioni introdotte da giochi quali TOCA Race Driver e GRID, TDU2 si limita a mostrare qualche graffio sulle carrozzerie e, al massimo, paraurti che si staccano, anche dopo impatti contro case o alberi a velocità folli. Inoltre, rispetto al primo episodio, mancano le moto, anche se i centauri virtuali potranno sbizzarrirsi, pare, con una futura espansione. C'è ancora da valutare tutto il comparto single player, che mostrerà meno innovazioni e, nel migliore dei casi, apparirà come una sorta di Burnout Paradise più realistico. L'anima online del gioco, di gran lunga l'aspetto più caratterizzante del titolo francese, ha tuttavia tutte le carte in regola per colpire duro nel settore dei racing arcade da qui alla fine dell'anno. Gli avversari sono avvisati! ■

TDU2 FA DEL VERSANTE ONLINE E DELLA PRESENZA DI UN MONDO PERSISTENTE IL PROPRIO CAVALLO DI BATTAGLIA

Tra bolidi e mostri

Da sempre legata a Infogrames e a tutte le sue successive incarnazioni (Atari e Namco Bandai), Eden Games è una realtà assai poliedrica nel mondo dello sviluppo di videogame. Di stanza in un ipertecnologico distretto industriale di Lione, Eden si è fatta un solido nome nel corso degli anni grazie soprattutto alle quattro ruote. È sua infatti la serie V-Rally, assai apprezzata da pubblico e critica e apparsa sulle più svariate piattaforme nel corso degli anni. Oltre a Need for Speed: Porsche Unleashed (isolata puntatina in casa Electronic Arts) e Test Drive Unlimited, Eden ha anche realizzato il controverso Alone in the Dark, sequel-remake del celebre survival horror di inizio anni Novanta.

Che ne dite di un bel burnout per far fuori le gomme in allegria?

La Gumpert Apollo, auto da corsa camuffata da supercar stradale.

La poderosa Viper è tra le muscle car più amate al mondo.

A CURA DI: Mario Baccigalupi Secondvariety@sprea.it

SVILUPPATORE: Frictional Games - **PUBLISHER:** Frictional Games
DISTRIBUTORE: Frictional Games - **USCITA:** Agosto 2010 - **SITO:** www.amnesiagame.com

AMNESIA: The Dark Descent

Avete mai dato la vostra fiducia a un videogioco in sviluppo, senza alcun freno critico? Ebbene, al nuovo survival in soggettiva di Frictional Games ho appena dato la mia...

Il mese appena trascorso ha segnato i tre anni dall'uscita di Penumbra: Overture, una sorprendente avventura horror capace di raccogliere i consensi della critica e la passione di una nicchia ben nutrita di giocatori, premiata da un seguito dello stesso livello qualitativo. Pur presentando un ambiente 3D esplorabile come in un qualsiasi FPS, i giochi di questo team svedese hanno poco a che fare con i titoli d'azione, e anzi rappresentano una delle possibili frontiere delle avventure grafiche, accanto al geniale minimalismo di altri prodotti: questo non significa che in P:O e P: Black Plague manchino i momenti adrenalinici, che anzi sono tra i più spaventevoli mai provati dal sottoscritto, ma solo che gli scenari di gioco sono costruiti come veri e propri enigmi "ambientali", rigorosamente declinati in soggettiva, con elementi governati dalla fisica a sostituire i disegni animati di leve e meccanismi, spesso al centro dei prodotti appartenenti al genere. D'altronde, è difficile etichettare in modo preciso le opere d'esordio dei Frictional, proprio perché i due Penumbra funzionano perfettamente anche se guardati nell'ottica dei survival horror, oppure come splendido esempio di narrazione (profondamente) interattiva.

Commento

Amnesia: The Dark Descent non vanta certo un impianto grafico all'avanguardia, ma a suo modo resta un prodotto molto evoluto, esattamente come i suoi predecessori. L'interazione con l'ambiente di gioco è ai massimi livelli e il gameplay è costruito intorno a questa caratteristica, declinando il tutto nella dimensione del terrore; questa volta siamo nel XIX secolo, persi nelle segrete di un enorme castello (proprio come in un racconto di E.A. Poe), e chi ha giocato i due Penumbra sa benissimo che se esiste uno sviluppatore in grado di suscitare vera paura, questo è Frictional Games.

Pro: Profondo utilizzo della fisica. Le ispirazioni per la trama sono di alto livello.

Contro: Qualcuno potrebbe ritenere datata la grafica, ma si perde qualcosa.

Giudizio

LE FONDAMENTA DI CASA USHER

Le premesse della trama di Amnesia: The Dak Descent sono meno definite di quelle che animavano i primi minuti di P:O. Il nostro personaggio, tale Daniel, si risveglia privo di memoria in un'umida stanza di pietra: fuori dalla porta, stavolta, non c'è un laboratorio sotterraneo immerso nei ghiacci, ma un castello pieno di volte gotiche e minacciose statue, segnato da strani rumori e da dettagli misteriosamente fuori posto. Sotto questo profilo, risulta chiara l'ispirazione a un altro grande della letteratura horror, Edgar Allan Poe, dopo l'omaggio fatto a H.P. Lovecraft con le tematiche e persino con i nomi dei protagonisti di Penumbra (Philip era il vostro personaggio, Howard il suo misterioso genitore). Per lo stesso motivo, dal punto di vista estetico A: TDD ricorda i vecchi film horror diretti dal maestro Roger Corman, prodotti negli anni '60 proprio sulla base dei racconti di Poe (e omaggiati in diversi film di Tim Burton), con predominanza di umide pareti in pietra, mobili di legno intarsiato e illuminazione "na-

È NECESSARIO SERVIRSI DELL'AMBIENTE PROPRIO COME FAREMMO NELLA REALTÀ, AGENDO FISICAMENTE SUGLI OGGETTI DELLO SCENARIO, MAGARI PER IMPROVVISARE UNA BARRICATA.

Un lume a olio vi accompagnerà lungo le segrete del castello, in tutto il loro misterioso abbandono...

IL GAMEPLAY METTE SULLO STESSO PIANO GRAFICA E SONORO: GUARDARE IN FACCIA CHI CI MINACCIA SIGNIFICA MORTE CERTA. MOLTO MEGLIO STARSENE NASCOSTI AD ASCOLTARE...

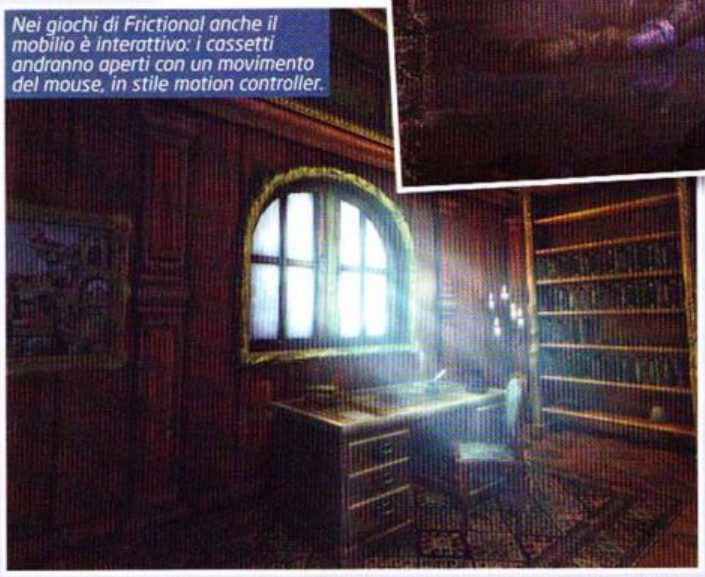
turale" di torce e candele, accanto alla luce fioca filtrata da piccole aperture medievali. Come il protagonista de "I vivi e i morti" ("La Caduta di Casa Usher", se qualcuno volesse recuperare il racconto originale), Daniel non è del tutto sicuro dei suoi sensi, proprio perché i rumori percepiti e le fugaci visioni a cui è sottoposto rischiano di portarlo rapidamente alla follia...

L'INGEGNO E IL TERRORE

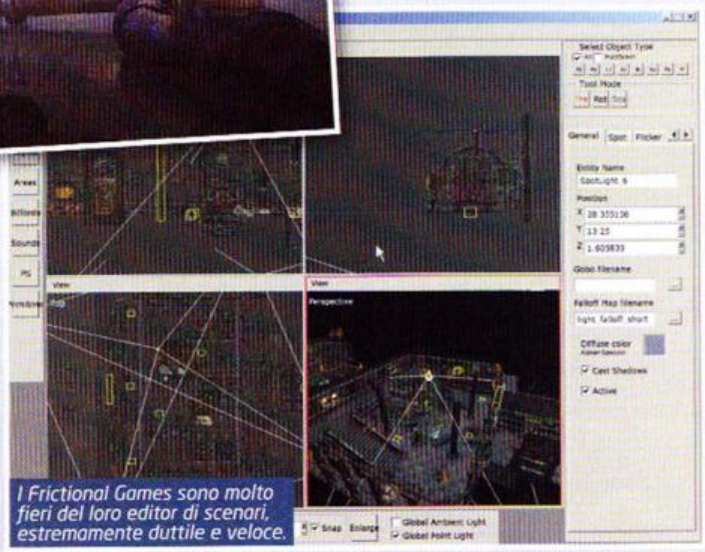
Ecco, ora siamo arrivati alla caratteristica che tutti i fan di Penumbra vogliono vedere confermata, vale a dire il peculiare sistema di controllo sulla fisica di gioco. Su questo punto, possiamo rassicurare gli appassionati e al contempo informare debitamente chi si è fatto scappare i titoli precedenti di Frictional, oltre ai teaser già divulgati sulla nuova creatura: anche in A:TDD le ambientazioni possiedono un grado elevatissimo di interazione, solo che in questo caso il focus non è posto sugli elementi distruttibili e su altre caratteristiche tipiche dei giochi d'azione, bensì sulla manipolazione di qualsiasi oggetto tridimensionale presente su schermo. Anche nelle sequenze più movimentate, che ci vedono scappare affannosamente da entità malvagie, è necessario servirsi dell'ambiente proprio come faremmo nella realtà, agendo fisicamente su porte e su oggetti abbastanza leggeri da essere spostati, magari per improvvisare una barricata. In altre porzioni di gameplay, invece, si ha a che fare con veri e propri puzzle, risolvibili con gli strumenti a disposizione, spesso inutili a una prima occhiata: a differenza di quanto avviene nelle avventure grafiche, però, in questo caso è necessario "maneggiare" direttamente gli improvvisati attrezzi da lavoro (o di difesa), agganciando l'oggetto con la pressione del tasto sinistro e spostando il mouse nella direzione desiderata. Questa procedura, peraltro estremamente naturale, è necessaria per compiere qualsiasi azione del nostro personaggio, anche la meno rilevante (come aprire un cassetto), e in generale la soluzione è vicina a quelle solitamente associate ai motion-pad, al punto che i creatori di un controller alternativo, l'HaptX, hanno pubblicizzato con grande enfasi il supporto ai videogame di Frictional: il particolare sistema permette non solo di avere cognizione del nostro corpo virtuale nello spazio, ma anche di "sentire" l'attrito e la consistenza dei materiali toccati dal personaggio. I vari Penumbra, peraltro, sono stati pensati per mouse e tastiera, esattamente come Amnesia, ed è la loro struttura a renderli assolutamente unici: grazie all'applicazione "globale" della fisica, il concetto di sandbox assume un significato molto profondo, attraverso un approccio "simulativo" superiore a qualsiasi altro gioco incentrato sull'esplorazione.

BRIVIDI INDIPENDENTI

Chiudiamo con qualche considerazione, necessariamente di massima, sugli aspetti tecnici: l'impianto grafico si appoggia su un'evoluzione di HPL, l'engine progettato e sviluppato dagli stessi Frictional Games, migliorato in tutti gli aspetti ma non al punto da renderlo competitivo con i motori grafici più blasonati. Si tratta, però, di uno strumento di sviluppo molto veloce nel realizzare le idee dei creativi, proprio perché il piccolo team ha dovuto gestire con il minimo sforzo le feature più adatte a inscenare atmosfere inquietanti, come l'"illuminazione dinamica e il sistema preposto alla generazione delle ombre. Il particolare gameplay di A:TDD, inoltre, mette sullo stesso piano la grafica e l'impianto sonoro: a patto di possedere l'hardware giusto, il gioco dà modo percepire i più piccoli rumori, ovviamente dalla giusta direzione, cosa fondamentale per prevedere la pericolosità di una minaccia ignota, in attesa dietro a una porta o fuori dall'armadio in cui vi siete nascosti. Infine, una nota positiva e desueta per chi si muove fuori dagli OS di Microsoft: nonostante le sue ridotte dimensioni (cinque persone, compresi gli autori esterni di musiche e porting), Frictional ha trovato il tempo per convertire A:TDD su sistemi Linux e Mac. L'uscita è prevista per Agosto e sono già aperte le prevendite sul sito ufficiale (convenienti di un buon 20%, rispetto al prezzo completo di venti dollari): inutile aggiungere che, visto il contesto produttivo indipendente, il pre-acquisto rappresenta un concreto sostegno al lavoro di questo talentuoso team. ■



Nei giochi di Frictional anche il mobilio è interattivo: i cassetti andranno aperti con un movimento del mouse, in stile motion controller.



I Frictional Games sono molto fieri del loro editor di scenari, estremamente duttile e veloce.

A CURA DI: Mario Baccigalupi (secondvariety@sprea.it)

SVILUPPATORE: Keen Software House - PUBLISHER: N.D.
DISTRIBUTORE: N.D. - USCITA: Seconda metà 2010 - SITO: www.minerwars.com

Miner Wars

Minatori meccanizzati in una sorta di "Asteroids" tridimensionale, con tanto di universo persistente? Almeno una piccola indagine è d'obbligo...

Il primo impatto con lo shooter spaziale dello sviluppatore indipendente Keen Software House è stato piuttosto controverso, soprattutto a causa di un impianto tecnico visibilmente datato: quando, però, ero ormai pronto a scartare i comunicati relativi a Miner Wars, ritenendoli poco degni di ulteriore approfondimento, qualcosa nei video di presentazione ha attirato il mio interesse, anche in maniera piuttosto marcata. Certo, fra le caratteristiche annunciate avevo già scorso la definizione di "Fully Destructible Environment," ma troppe volte annunci di questo genere sono stati disattesi, magari implementando piccole porzioni di terreno deformabile o, com'è successo nell'ultimo Red Faction, virando l'attenzione sulla distruzione di strutture e mezzi (anche se in modo encomiabile, nel caso specifico). Per lo stesso motivo, il primo pensiero è stato che, se pure i Volition avevano modificato le iniziali aspirazioni del loro Geo-Mod engine, difficilmente l'impresa sarebbe riuscita a un piccolo studio come il KS House. In buona parte, invece, mi sono dovuto ricredere, perché il gioco in questione fa proprio quello che promette, anche se per realizzare la particolare feature si è scelto di focalizzare l'attenzione su un contesto relativamente ristretto. Visto che ci troviamo nello spazio sconfinato, però, è bene spiegare nel dettaglio quest'ultima affermazione...

LE ENORMI ROCCE SI MOSTRANO MALLEABILI ALL'AZIONE DEI VOSTRI MISSILI, QUASI COME CRETA NELLE MANI DI UNO SCULTORE

SCAVO UN BUCO E TI ASPETTO LÌ

Quello che fino a oggi è stato mostrato di MW, al di là delle dinamiche dell'azione, si può riassumere in due elementi: navi spaziali e asteroidi. Almeno, questi sono gli aspetti mostrati a stampa e appassionati, ma la cosa avrebbe sicuramente colpito di più, in negativo, se qualche mese fa non fosse stato pubblicato un altro 6DOF (acronimo inglese, a indicare i sei gradi di libertà concessi nelle space-sim), molto più illustre per il pedigree degli sviluppatori ma altrettanto "conciso" in termini di scenario. L'FPS in questione è Shattered Horizon di Futuremark GS, che condivide parecchie suggestioni con il gioco di KSH, dai panorami siderali al focus sui combattimenti tra corpi celesti alla deriva. Come detto in apertura, l'impressione iniziale suscitata dalla grafica non è delle migliori, e sicuramente confronti come quello appena fatto non possono che evidenziare la questione, ma la colpa è anche di una visuale in prima persona ancora da affinare, con un abitacolo interno ai limiti della decenza: per il resto, si possono notare buone texture e convincenti effetti di rifrazione per quel che riguarda le rocce di cui sono composti gli asteroidi, oppure le scie volumetriche lasciate dai motori e dalle armi delle "navi-escavatrici". Chiaramente, però, se questi dettagli fossero lasciati da so-

Commento

La fascia di prezzo in cui Miner Wars si andrà a collocare sarà particolarmente importante: il titolo dell'indipendente Keen Software House si dovrà confrontare con avversari di incredibile potenza, sia che lo si guardi come uno shooter, sia che lo si valuti per la sua seconda anima da MMOG. Dalla sua, MW ha la possibilità di "scolpire" a suon di missili e raggi laser il particolare scenario, costruito su una fascia di asteroidi, così da usare a fini tattici le modifiche apportate all'ambientazione. Di contro, il silente panorama e le migliaia di chilometri cubi di roccia potrebbero venire a noia con una certa rapidità.

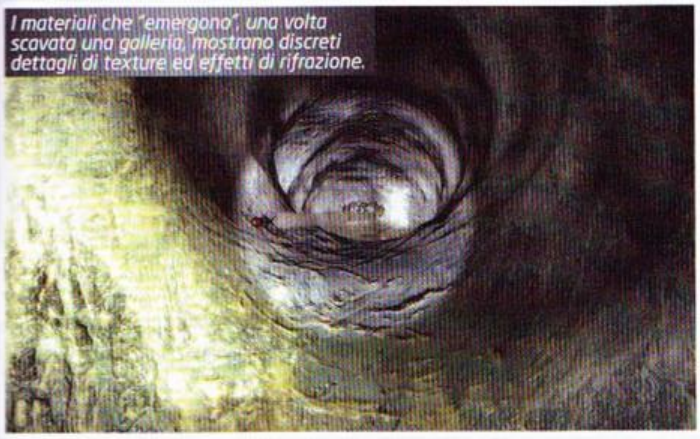
Pro: Asteroidi come il burro sotto i nostri cannoni.

Contro: L'idea di ambientarci un MMOG sembra esagerata.

Giudizio

Oltre al wireframe, questa bella immagine mette a confronto un enorme asteroide con una delle astronavi madri.

Gli asteroidi presentano spunti per poter essere utilizzati in battaglia, anche prima di subire ulteriori trasformazioni.


I materiali che "emergono", una volta scavata una galleria, mostrano discreti dettagli di texture ed effetti di rifrazione.

Ovviamente, per scavare una galleria praticabile bisogna mirare sempre nello stesso punto.

li, in mezzo alla generale desolazione delle ambientazioni, di Miner Wars potremmo già cantare il necrologio... Ecco, quindi, che le enormi rocce si mostrano malleabili all'azione dei vostri missili, quasi come creta nelle mani di uno scultore: non so se qualcuno si metterà davvero a modellare forme compiute sulla superficie di questi corpi sospesi, ma la cosa bella è poter affermare che sì, la cosa è assolutamente fattibile. Inutile sottolineare quanto questa caratteristica apra la strada a interessanti opportunità tattiche, in particolare per uno shooter online competitivo, insieme al gran numero di asteroidi e astronavi che l'engine può generare contemporaneamente. La grandezza dell'ambientazione e la struttura delle missioni, inoltre, permetteranno l'organizzazione di tattiche complesse di difesa e di attacco: pensate a un nugolo di navette, guidato dalla propria ammiraglia, intento a scavare una caverna in un asteroide per poi nascondersi al suo interno, magari per attendere il passaggio di una flotta nemica o di un cargo per il trasporto minerali...

I corpi più grandi finora mostrati, modificabili nella loro interezza, misurano otto chilometri di diametro. Niente male, no?

MINER WARS IMPLEMENTERÀ LA PERSISTENZA DEL MONDO DI GIOCO E ALTRE CARATTERISTICHE TIPICHE DEI MMOG

Mamma polo non ha molta fantasia

Poche righe per darvi qualche indicazione sulla storia che fa da sfondo a Miner Wars, purtroppo non troppo originale e pure involontariamente comica (almeno in Italia), a causa delle scelte per i nomi dei personaggi. Il protagonista si chiama Marco Polo, il ché già di per sé appare come un omaggio bizzarro e fuori luogo, ma il meglio arriva con il nome di suo fratello, Mario Polo (sic!), roba da venir presi in giro da tutta la galassia... Sia come sia, i due "mal-battezzati" hanno intenzione di fare la propria fortuna con la ricerca e il commercio di misteriosi artefatti alieni, muovendosi fra le centinaia di compagnie che, nel 2061, ruotano intorno a una fascia di asteroidi (la collocazione celeste non è ancora ben chiara): gli uomini, infatti, sono sul luogo per arraffare il maggior quantitativo possibile di risorse minerali, visto che la Terra sotto questo profilo non ha più niente da offrire.

SPAZIO AFFOLLATO... FORSE TROPPO?

Le feature appena descritte, probabilmente, già basterebbero ad animare un prodotto d'azione onesto e senza grosse pretese, come i tanti che popolano le piattaforme di digital delivery. Le intenzioni di KSH, però, sembrano essere diverse e un tantino più ambiziose: gli sviluppatori inglesi hanno fatto riferimento a una struttura mista fra esperienza in singolo e missioni da svolgere interamente online, amalgamate in modo da dar vita a un universo semplice ma basato su regole e dinamiche proprie. Nel calderone rientrano obiettivi da svolgere in ottica competitiva o in co-op, che vanno dal classico search & destroy alla semplice raccolta di una certa quantità di minerale (uno fra i tanti presenti), passando per il salvataggio di pattuglie disperse, scorta di navi cargo e altri compiti di simile entità. Altra cosa nota è che Miner Wars implementerà la persistenza del mondo di gioco e altre caratteristiche tipiche dei MMOG, come la suddivisione dei giocatori in fazioni in lotta (quattro, con nomi lunghi e piuttosto anonimi, che non stiamo a riportare) e l'intervento di nemici comuni guidati dall'intelligenza artificiale. In generale, però, è proprio su questi ultimi aspetti che non vogliamo sbilanciarci più di tanto, perché al momento l'universo di MW non sembra abbastanza complesso da poter ospitare comunità particolarmente corpose: se ciò non bastasse, gli appassionati del genere possono già contare su space-sim online dall'elevatissima caratura. Staremo a vedere: intanto, l'uscita del gioco di KSH è prevista nella seconda metà del 2010, almeno per quanto riguarda le piattaforme di digital delivery. ■

L'attenzione si è concentrata sulle caratteristiche degli asteroidi: anche i modelli delle astronavi, però, avrebbero bisogno di maggiore lavoro.

Le scelte cromatiche di MW sono piuttosto minimali, anche se le immagini evidenziano sin troppo questa caratteristica, rispetto ai video in-game.

Accanto alla distruttibilità degli asteroidi, grande enfasi è stata posta sul numero di navi contemporaneamente presenti su schermo.

Pagina mancante

Pagina mancante

■ **CPU:** Dual Core 2,2 GHz (Dual Core 2.6 GHz) ■ **RAM:** 2 GB (4 GB)
■ **SCHEDA VIDEO:** Nvidia GeForce 7800/ATi Radeon X1800 (Nvidia GeForce 8800GS/ATi Radeon 4670)
■ **SPAZIO SU HD:** 10 GB ■ **CONNESSIONE:** ADSL (connessione always on necessaria per giocare)
■ **SVILUPPATORE:** Ubisoft Montreal ■ **PUBLISHER:** Ubisoft
■ **DISTRIBUTORE:** Ubisoft ■ **MULTIPLAYER:** 2 giocatori, cooperativo e competitivo
■ **LOCALIZZAZIONE:** Doppiaggio e testo su schermo ■ **PREZZO INDICATIVO:** € 49,99

splintercell.it.ubi.com/conviction/

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL CONVICTION

Sam Fisher non è più un ragazzino, ma a quanto pare invecchia come il vino buono. Splinter Cell torna in grande stile, con un approccio fresco e interessante al genere dell'azione stealth.

Sono passati quasi otto anni dalla nascita di Splinter Cell, e senza ricorrere a Wikipedia è difficile ricordarsi i tanti episodi della serie. Ma Wikipedia c'è, e quindi possiamo dire con certezza che in passato ci siamo spupazzati ben quattro avventure stealth con Sam Fisher, e che questo Conviction è quindi il quinto episodio.
Era tutta roba buona? Sostanzialmente sì, ma le migliori cartucce furono sparate (con tanto di silenziatore) dai primi due episodi, forti della grande moda dei videogiochi furtivi e di un sistema che, ai tempi, era ancora fresco e sorprendente. Poi "stealth" è diventata la parola preferita degli sviluppatori, un po' come il "gameplay verticale" di questi tempi, e qualunque titolo sul mercato ha iniziato a scimmiottare in varia misura Splinter Cell e Metal Gear Solid, inflazionando la formula e facendo rimpiangere i bei tempi in cui si sparava in mezzo alla fronte di un cacodemone con un BFG. Venne poi Chaos Theory, un terzo episodio bello ma che iniziava già a mostrare qualche segno di stanchezza, seguito da Double Agent, che nel tentativo di non proporre sempre la solita minestra ci rifilava un Sam Fisher a metà tra Third Echelon e un grup-

GOLD AWARD
GAMES machine

po di terroristi. Il gioco, pur essendo godibile, era ben lontano dai fasti degli esordi, e in un certo senso ha segnato il punto più basso della parabola discendente della serie. Poi, il silenzio. Ubisoft annunciò Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction (primo episodio ad avvantaggiarsi seriamente della nuova generazione di hardware), mostrando filmati e promettendo nuove frontiere di giocabilità e un nuovo approccio al genere. Del gioco non si seppe più niente, fino a che Ubisoft Montreal non confermò che il progetto si era fermato, e che anzi era stato sostanzialmente cestinato e ricominciato da zero. Ora, a distanza di tre anni dal primo annuncio, Conviction è arrivato, e siamo felici di averlo dovuto aspettare così tanto. Ubisoft ha scelto di non affrettare l'uscita, preferendo un colossale ritardo a un prodotto al di sotto degli standard qualitativi della serie. Certo, i più maligni potranno dire che il ritardo è servito a evitare di sovrapporsi con Assassin's Creed II, ma questa è un'altra storia...
Quello che importa è che Conviction esiste, e che il vecchio Sam Fisher (vecchio sul serio, ormai) è tornato agli antichi splendori grazie a un gioco innovativo e al tempo stesso fedele allo spirito di Splinter Cell.

La grafica, pur essendo valida, risente della natura multipiattaforma del gioco. I nostri PC possono fare di più.

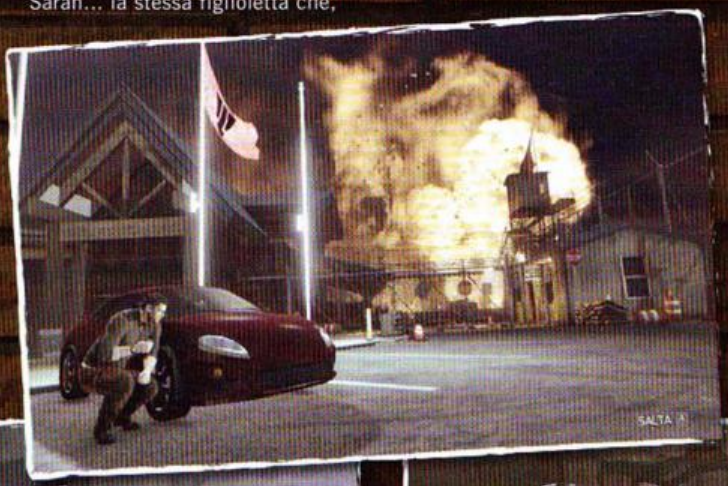
SILENZIOSO COME UN ALCE

"Sam Fisher viene, silenzioso come un alce, dai fili ci separa con il taglio di una falce". Parafrasiamo Elio, che non guasta mai, ma non a caso: il protagonista della serie, nonostante gli sconvolgimenti avvenuti nella sua vita, è sempre il solito. Si nasconde nelle ombre, spezza colli come se fossero grissini e piomba in testa ai suoi ignari nemici. Ma non è tutto qui, anche perché gli sviluppatori hanno deciso di mostrarci nuovi lati di questo burbero protagonista. Prima di capire i perché e i percome dell'evoluzione psicologica di Sam, però, urge fare un riassunto delle ultime puntate. Sam Fisher, professionista della guerra con grande esperienza sul campo di battaglia, era un agente di Third Echelon, una mega organizzazione legata al governo con contatti in tutti gli ambienti più loschi del pianeta. Il suo solito tran tran era quello di infilarsi in posti pericolosissimi, dietro le linee nemiche, rubando dati e recuperando informazioni necessarie a sventare complotti e affini. Il caro Sam rischiava la pellaccia in ogni missione, e la sua unica gioia era la figlioletta Sarah... la stessa figlioletta che, quando gli sceneggiatori si sono trovati a corto di idee, è stata uccisa in circostanze misteriose. Il nostro eroe non ce l'ha fatta, e ha mollato Third Echelon per dare la caccia in tutto il mondo al fantomatico killer della sua prole. Il che ci porta a Conviction, dove un Sam Fisher in borghese si dirige a Malta per seguire una potenziale pista. Giunto sul posto, verrà contattato da Grim, membro di Third Echelon, che "come ai vecchi tempi" lo guiderà in una missione con finale a sorpresa, che darà il La a un'avventura emozionante e intensa. Per evitare degli odiosi spoiler, per quanto riguarda la trama vera e propria, non possiamo dirvi di più, ma vi basti sapere che Sam si troverà invischiato in un complotto di proporzioni colossali, e che di missione in missione

SAM È UN UOMO CONSUMATO DALLA RABBIA

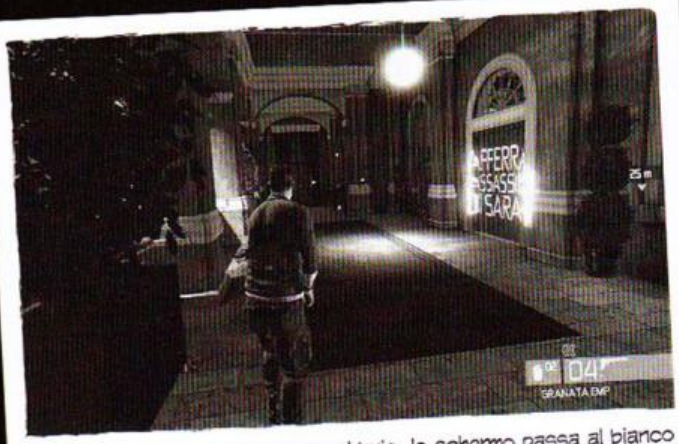
DRM DA INCUBO

Il voto che vedete a fine recensione valuta Splinter Cell: Conviction solo per i suoi meriti di gioco. Prima di fiondarvi a comprarlo, però, tenete bene presente il suo terribile sistema di protezione da copia. Come altri titoli Ubisoft, infatti, Splinter Cell: Conviction richiede una connessione a internet attiva per tutta la durata della partita, necessaria per mantenere il contatto con degli appositi server. Se per qualunque motivo i suddetti server non sono raggiungibili la partita si interrompe, e se i server non sono attivi la partita non può nemmeno cominciare. Recensendo il gioco ci sono capitate una decina di pause forzate, e in un caso abbiamo dovuto aspettare una manciata di minuti prima di tornare a uccidere silenziosamente i nostri nemici. Se non siete disposti a scendere a questo compromesso, o se non disponete di una connessione adeguata, lasciate Splinter Cell: Conviction sugli scaffali.



L'Intelligenza Artificiale nemica è generalmente convincente, anche se in alcuni punti è possibile sfruttarne alcune debolezze.

Quando Sam viene perso di vista, una sagoma su schermo indicherà la sua ultima posizione nota. Approfittatene per uccidere le guardie che andranno a cercarlo!



Quando Sam è completamente al buio, lo schermo passa al bianco e nero, comunicandoci che i nemici non possono individuare la nostra posizione (a meno che non abbiano delle torce).

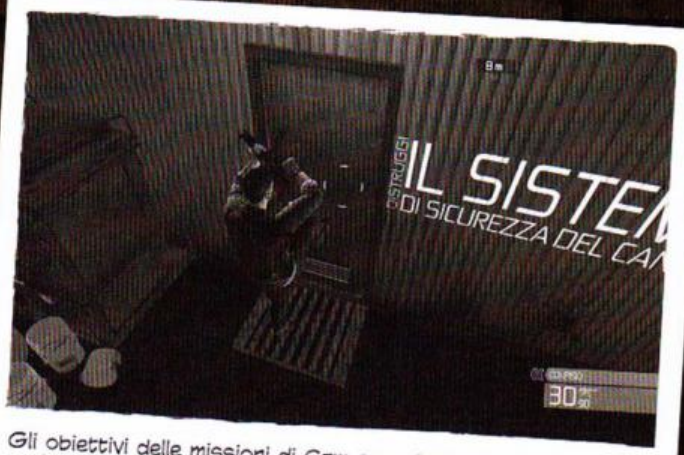
Sam può quasi sempre disattivare o distruggere le fonti di luce, sparando alle lampade o disattivandole con gli interruttori. Alcuni fari sono misteriosamente immuni ai proiettili, ma per fortuna si tratta di casi isolati.

FACCIA A FACCIA CON L'INTERFACCIA

Gli elementi con cui è possibile interagire sono a colori, e spiccano immediatamente sul resto dello scenario. Si tratta di oggetti da fare cadere, come questo carico, ma anche di guardie e soldati che stanno cercando Sam.

Le proiezioni sul mondo di gioco, di tanto in tanto, vengono usate per raccontarci i pensieri di Sam, che nel corso dell'avventura rievocherà i suoi ricordi più dolorosi. In questi casi, invece di normali scritte, vedremo delle sequenze di immagini: guardandole con attenzione, i dettagli della trama diventeranno più chiari anche a chi si è perso gli episodi precedenti.

Avvicinandoci agli oggetti è possibile accedere a una serie di azioni contestuali (una porta potrà essere aperta, sfondata o ispezionata, mentre una barriera potrà essere saltata o usata per ripararsi dal fuoco nemico). La novità è che le mosse disponibili sono indicate da scritte simili a quelle proiettate per gli obiettivi: rendono l'esperienza di gioco più fluida e intuitiva, e conferiscono a Splinter Cell: Conviction un look raffinato e fuori dal comune.



Gli obiettivi delle missioni di Sam sono indicati da delle scritte proiettate direttamente sul mondo di gioco. Ricordano un po' i titoli introduttivi di GTA IV.

ULTRAVIOLENZA!

Il Sam Fisher di Splinter Cell: Conviction è violento come un "sbabbaro" di abatantuoniana memoria, e di tanto in tanto interrogherà con le maniere forti alcuni personaggi chiave della trama. Si tratta di sequenze interamente narrative, il cui unico scopo è quello di svelare dettagli sul complotto e legare tra di loro le varie fasi delle missioni, nelle quali la nostra unica preoccupazione sarà decidere come costringere il povero malcapitato a parlare. Ubisoft ha veramente calcato la mano, ma il risultato è divertentissimo. Gli interrogatori avvengono in zone limitate da muri invisibili, all'interno delle quali ci sono pareti, vetri e oggetti assortiti contro i quali Sam potrà sbattere la sua vittima. Il gioco è proprio scegliere cosa usare: preferite sentire che suono fa il pianoforte, o sfasciare una bella TV al plasma?

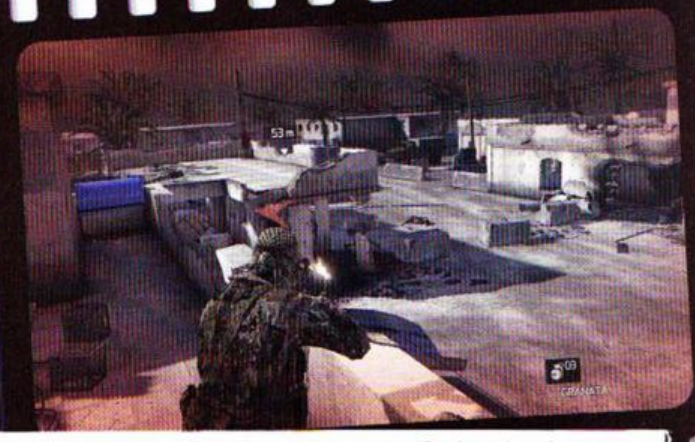
Il sistema ***Marca ed Esegui*** è senza dubbio l'idea più azzeccata di Splinter Cell: Conviction, e regge a tutti gli effetti la giocabilità di tutta la campagna principale (e anche di quella in co-op, dove il procedimento di marcatura ed esecuzione può essere diviso tra i due giocatori). Ecco come funziona il meccanismo nei minimi dettagli.

La marcatura può essere effettuata in qualunque momento, anche prima che i bersagli siano a tiro. La freccia sulla vittima è grigia, a indicare che non è ancora a portata di tiro.

Appena si arriva a tiro dei bersagli, le frecce diventano rosse. Con la pressione di un tasto, il vecchio Sam ucciderà tutti con dei rapidi colpi ben piazzati.

Con un semplice tasto farete saltare la testa a tutti i bersagli marcati in precedenza, senza dare loro tempo di gridare aiuto!

FLASHBACK

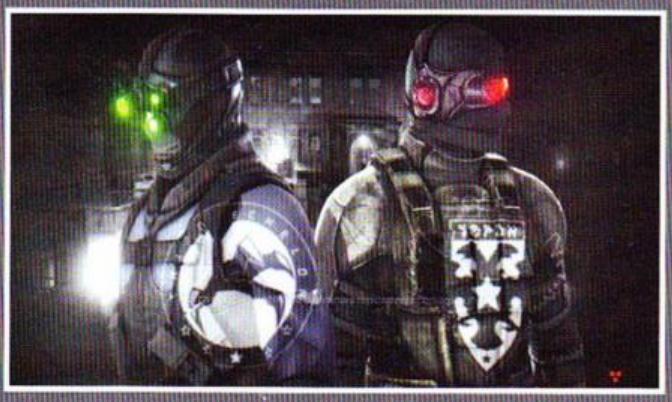


La trama è raccontata un po' come in un moderno telefilm, e fa abbondante uso di flashback sul passato di Sam. Si tratta spesso di sequenze brevi e sostanzialmente narrative, ma in un caso è un'intera missione, un ricordo della terrificante esperienza in Iraq del nostro eroe. Splinter Cell: Conviction diventa momentaneamente uno sparatutto in terza persona, dimenticando lo stealth e proponendo un po' di azione in campo aperto, nel bel mezzo di una guerra, senza gingilli tecnologici da utilizzare e luci da disattivare.

Oltre alle missioni, Conviction propone delle sfide parallele, accessibili da un apposito menu, completabili sia nelle modalità per giocatore singolo sia in quelle multiplayer.

ARCHER E KESTREL

La modalità cooperativa di Splinter Cell: Conviction ci presenta due nuovi personaggi, Archer e Kestrel. Si tratta di due agenti d'elite, legati rispettivamente a Third Echelon e Voron (associazione analoga a quella per cui lavorava Sam, ma in Russia), che ci faranno ricordare i bei tempi degli esordi di Fisher. La loro avventura è il prequel della campagna per giocatore singolo, e si svolge su mappe completamente diverse, riutilizzate anche nelle altre modalità multiplayer. La struttura dei livelli è pensata per sfruttare le varie sfaccettature del sistema Marca ed Esegui, e spingerà i giocatori a collaborare e a portare a termine uccisioni spettacolari. Il risultato è così divertente che vorremmo uno Splinter Cell tutto così, incentrato esclusivamente sul gioco in cooperativa. Magari un bel DLC?

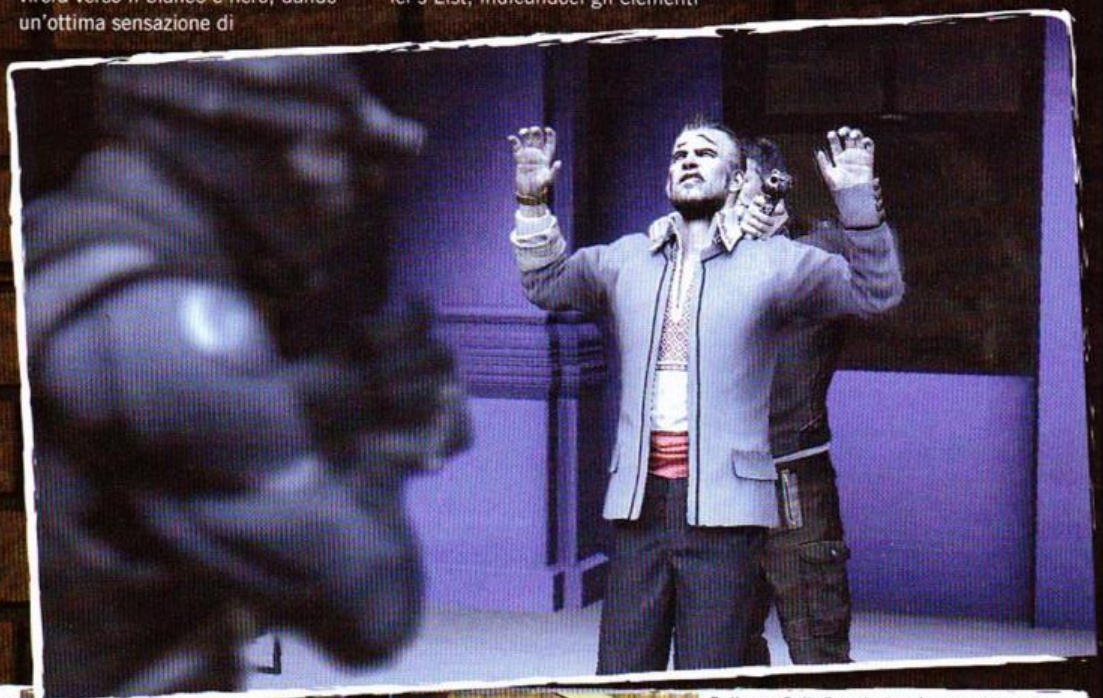


LA VARIETÀ È BEN LONTANA DALLA ROUTINE DELLO STEALTH

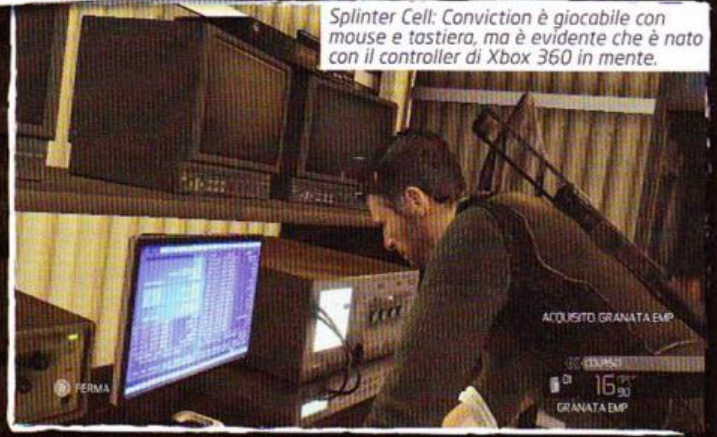
avrà a che fare con vecchi amici e nemici, tutti legati in qualche modo a Third Echelon. La più grande novità è che Sam è un uomo consumato dalla rabbia, e che si scaglierà con una violenza inaudita contro qualunque ostacolo lo separi dalla verità. Interrogherà senza pietà gli informatori, e all'occorrenza abbandonerà la sua ben nota furtività in favore di un approccio in stile Rambo. Avremo sempre modo di usare delle Snake Cam per sbirciare nelle stanze e pianificare degli attacchi, magari disattivando le luci ed entrando da una finestra sul retro, ma potremo anche buttare giù la porta con un calcio, tirare due bombe a mano e aprire il fuoco con un mitragliatore pesante. Questa libertà di fare rumore, non presente soltanto in un paio di missioni, conferisce un ritmo tutto nuovo al gioco, e lo slega dai binari invisibili che caratterizzavano gli scorsi episodi (nei quali, alla fin della fiera, bisognava recitare il copione studiato dai level designer). Siamo comunque alle prese con un titolo lineare, sia chiaro, ma la varietà è ben lontana dalla routine dello Stealth, e permette di affrontare ogni sfida in tanti modi diversi, garantiti anche da livelli con percorsi multipli e dai tanti oggetti con cui è possibile interagire.

PROFUMO DI NUOVO

Questa reinvenzione della serie, per fortuna, non si ferma solo allo stile di Sam Fisher e al ritmo di gioco, ma coinvolge anche tutta l'interfaccia, ripensata da zero fin nei minimi dettagli. L'idea dei grafici di Ubi è stata quella di ridurre al minimo gli indicatori su schermo, rendendo il tutto intuitivo e immediato. Il primo cambiamento riguarda la gestione del colore, al quale viene affidato il compito di comunicare al giocatore se Sam è visibile o no. Quando sarà nell'oscurità, infatti, lo schermo virerà verso il bianco e nero, dando un'ottima sensazione di essere al buio e facilitando la lettura delle situazioni di gioco. Anche in questi momenti, però, i nostri schermi si tingeranno di tinte più accese, con un effetto un po' da Schindler's List, indicandoci gli elementi più importanti dell'ambiente: vedremo a colori le guardie, gli appigli, e soprattutto le "trappole" che si possono attivare per fare piazza pulita di un po' di nemici contemporanea-



La digressione in Iraq vi obbligherà a fare pesante uso del sistema di copertura, in tutto e per tutto simile a quello dei moderni sparatutto in terza persona.

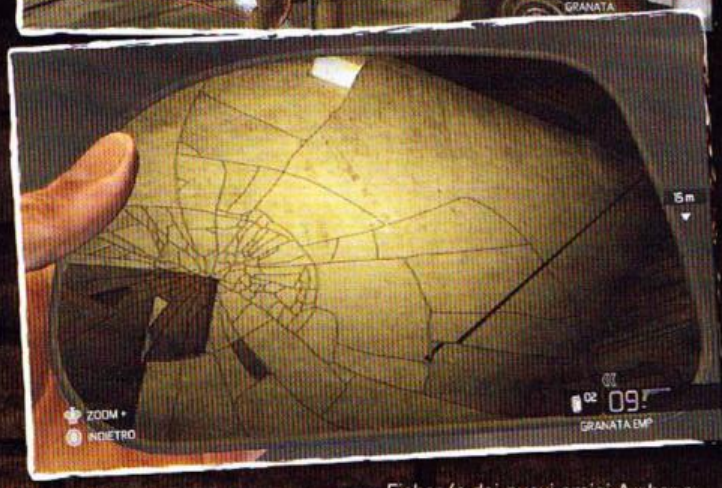


Splinter Cell: Conviction è giocabile con mouse e tastiera, ma è evidente che è nato con il controller di Xbox 360 in mente.

OPERAZIONI MULTIPLAYER

Oltre alle due campagne principali, Conviction include anche una serie di modalità multiplayer, godibili ma non all'altezza del resto del gioco. In una bisogna collaborare con un compagno per eliminare delle guardie senza essere individuati (pena l'arrivo di altri soldati), in una si deve difendere un EMP da ondate consecutive di nemici, mentre nell'altra si rispolvera un po' di sana competizione per vedere chi sopravvive più a lungo. Il tutto è coronato da svariate possibilità di personalizzazione del proprio alter ego digitale, con un sistema simile a quello visto in Rainbow Six Vegas.

Sam sarà in borghese per tutta l'avventura, ma avrà comunque accesso a svariati gadget ad alta tecnologia.



LA LIBERTÀ DI FARE RUMORE, NON PRESENTE SOLTANTO IN UN PAIO DI MISSIONI, CONFERISCE UN RITMO TUTTO NUOVO AL GIOCO

mente, come giganteschi lampadari o materiali esplosivi. Questo sistema si rivela particolarmente funzionale anche al cosiddetto Marca ed Esegui, una nuova abilità che consente a Sam di giustiziare con la pressione di un solo tasto una serie di bersagli segnalati in precedenza. Il nostro eroe potrà, per esempio, sbirciare da sotto una porta, "marcando" delle guardie e preparandosi così a ucciderle non appena entrerà nella stanza. Il numero di bersagli marcabili varia in base all'arma impugnata e ai potenziamenti che monta, arrivando a un massimo di 4 uccisioni con una sola mossa. Un simile potere sarebbe assolutamente sbilanciato se fosse sempre disponibile, e quindi per ottenere il diritto a utilizzarlo una volta è necessario esibirsi in un'uccisione in corpo a corpo, che tra l'altro è anche il modo più sicuro per eliminare una guardia alle spalle senza farsi scoprire. Questo semplice espediente è il vero punto forte di Conviction, ed è a tutti gli effetti la chiave di volta che regge tutte le meccaniche di gioco. I level designer, inoltre, sono stati molto bravi a sfruttare questa novità, dando vita a un'avventura stealth fresca e innovativa, capace di metterci in situazioni inedite e di esplorare nuove sfaccettature del genere. Gli elementi, a ben vedere, sono sempre i soliti, ma sono stati interpretati in chiave moderna, e conditi con una presentazione grafica godibile e di sicuro impatto.

DA SOLI O IN COMPAGNIA

Oltre alla campagna principale per giocatore singolo, Splinter Cell: Conviction include anche un'ottima modalità cooperativa, che ci metterà nei panni di Archer (agente di Third Echelon) e Kestrel (agente di Voron, un servizio segreto russo). Affrontandola abbandoneremo le vesti "civili" del nostro eroe, e ci caleremo nelle avanzatissime tute con visori notturni dei soldati d'elite, vivendo in prima persona il prequel dell'avventura. L'idea, oltre a sottolineare la bontà della trama e la qualità della narrazione, permette di esplorare a fondo il potenziale del sistema Marca ed Esegui, regalando i momenti di gioco più intensi e brillanti di tutto Splinter Cell: Conviction. Collaborando con il proprio alleato, infatti, sarà possibile spezzare la procedura, consentendo a uno di marcare, e all'altro di eseguire, aprendo la via a sfide interessanti e a tantissimi modi diversi per risolverle. Il vero difetto della campagna cooperativa è la durata, che si attesta attorno alle quattro ore. Siamo sicuri che gli appassionati si divertiranno ad affrontarla più volte, ma non si può negare che sia davvero troppo corta. Questo difetto, purtroppo, si applica anche alla campagna in singolo, completabile in circa sette ore. Vedendo la qualità dei contenuti e l'intensità dell'esperienza di gioco, però, abbiamo la sensazione che Ubisoft abbia scelto intenzionalmente di non fare campagne troppo lunghe, preferendo concentrare il divertimento invece di annacquarlo con qualche stage meno ispirato. C'è anche un'altra modalità multiplayer, che permette di sfidare altri giocatori o di cooperare per affrontare sfide di difficoltà crescente, ma ci sono buone probabilità che dopo aver finito il singolo e il coop il vostro interesse per Conviction svanirà. Sarebbe un peccato, però, snobbare l'ultima avventura di Sam Fisher (e dei nuovi amici Archer e Kestrel) solo perché si può completare in poco più di dieci ore: Ubisoft Montreal ha sfornato un gioco con i controfiocchi, riuscendo nel difficile intento di riportare una serie in via di estinzione agli splendori degli esordi.

FBI

Ubisoft Montreal non è andata per il sottile, e si è guadagnata il suo bel PEGI 18 con tematiche difficili e scene di violenza a dir poco brutali.

Commento

Un seguito impeccabile, capace di svecchiare una serie che iniziava a mostrare qualche ruga di troppo. Ubisoft Montreal ha svolto un lavoro eccellente, rimescolando gli elementi base del generestealth e riproponendoli in modo innovativo, inventando un sistema di uccisioni dinamico e divertente, e impreziosendo il tutto con un'interfaccia grafica funzionale e bella da vedere. La trama, pur essendo il solito polpettone fantapolitico, è interessante e ben narrata, e l'aggiunta di una modalità cooperativa esplora nuove sfaccettature del genere stealth. Splinter Cell: Conviction ha il solo difetto di essere un po' corto, ma ciò non ci impedisce di consigliarlo caldamente a tutti, fan della serie e non.

Pro: Fresco e innovativo
Modalità cooperativa interessante

Contro: Troppo breve
Sistema DRM discutibile

VOTO 90

■ CPU: Single Core 2.4 GHz (Dual Core 1.8 GHz) ■ RAM: 1 GB (4/8 GB)
■ SCHEDA VIDEO: ATi Radeon HD3800/nVidia GeForce 8800 (ATi serie HD4800/nVidia GTX 260)
■ SPAZIO SU HD: 8 GB ■ CONNESSIONE: ADSL
■ SVILUPPATORE: 4A Games ■ PUBLISHER: THQ
■ DISTRIBUTORE: THQ ■ MULTIPLAYER: Assente
■ LOCALIZZAZIONE: Completa ■ PREZZO INDICATIVO: € 49,99

Sito: www.metro2033game.com

METRO 2033

"Le anomalie, in fondo, sono come il fuoco: se si sa come prenderle possono risultare innocue, o addirittura utili. Alla fine, è solo una questione di punti di vista." (R. Miller, 2033)

GOLD AWARD GAMES machine

Quella sepolta sotto la Metropolitana di Mosca è un'umanità in estinzione, messa sotto assedio dalla follia nucleare che i suoi stessi governanti hanno liberato. Sfruttando la più grande rete di gallerie sotterranee al mondo, piccole comunità hanno cercato di ricostruire una quotidianità il più possibile normale ma, all'esterno, l'immensa città è solo il preludio a un pianeta inospitale e ormai alieno, devastato dalle radiazioni e dominato da nuove forme di vita. Fra i sopravvissuti c'è anche chi accetta questo radicale mutamento degli assetti naturali, conscio della totale responsabilità della razza umana: naturalmente, però, sono molti di più gli uomini decisi a far tornare sulla Terra la supremazia dell'Homo Sapiens Sapiens, sfruttando i resti dell'enorme potenziale distruttivo appartenuto all'Unione Sovietica. Il giovane Artyum non è certo fra i membri più bellicosi della sua stazione, situata sotto i resti dell'Expò, ma si troverà comunque ad affrontare un viaggio particolarmente pericoloso: nel tentativo di proteggere i suoi affetti dall'invasione delle mostruosità mutanti, conosciute con il nome di "Tetri", la sua missione sarà quella di viaggiare fino alla "Polis", la base costruita intorno alla Stazione Centrale della Metro, per informare i vertici di un'abbozzata catena gerarchica dei rischi corsi dal suo avamposto...

CRONACHE DEL DOPO-BOMBA

Torneremo in più occasioni sulle vicende descritte nell'FPS di 4A Games, mischiando riferimenti alla trama e al gameplay: intanto, però, quella che avete appena letto è la premessa di Metro 2033, fedelmente trasposta nel videogioco dall'omonimo romanzo di Dmitry Glukhovsky, con tutto il suo fascino da road-adventure post-nucleare e la sua peculiare ambientazione moscovita. Le suggestioni derivate dal modello originale, del resto, non si limitano al protagonista o allo scenario di partenza, e anzi rappresentano il fondamento assoluto dell'intera esperienza di gioco, prima ancora delle mirabili invenzioni a livello visivo: l'autore ha fornito la sua collaborazione per la stesura della sceneggiatura, in modo da ridurre in modo organico i contenuti del libro, affiancandosi al lavoro di sviluppatori a lui quasi coetanei (Glukhovsky ha appena trent'anni). Il risultato, ve lo diciamo subito, è un titolo capace di salire in cattedra anche di fronte a prodotti di primo piano, per quanto il confronto non possa che limitarsi agli action adventure con sviluppo lineare della trama: personalmente, non ho mai ritenuto questo tipo di struttura "inferiore" rispetto ad altre scelte di gameplay, ma è bene sottolineare

L'IMMENSA CITTÀ È SOLO IL PRELUDIO A UN PIANETA INOSPITALE E ORMAI ALIENO, DEVASTATO DALLE RADIAZIONI E DOMINATO DA NUOVE FORME DI VITA

Gli effetti di motion blur restituiscono sfumature pittoriche, una volta "imprigionati" in uno screen.

Queste ombre, contrariamente a quanto possa sembrare, non sono il risultato di un bug grafico.

La consultazione degli obiettivi avviene in tempo reale, con una sorta di bussola a indicarci la giusta direzione.

METRO 2033 RIESCE A PASSARE FLUIDAMENTE DALLE SPARATORIE PIÙ CONCITATE ALLE SORTITE IN STEALTH, INCORAGGIATE DALLA POSSIBILITÀ DI CREARE ZONE D'OMBRA

la cosa per chi si aspetta una libertà d'azione in linea con S.T.A.L.K.E.R. e i suoi seguiti. La parentela stretta con il titolo di GSC Game World, determinata dalla comunanza di alcuni degli sviluppatori originali, è percettibile a livello grafico e persino in alcuni dettagli del sonoro: la differenza sostanziale, però, è che in questo caso le decisioni in mano al giocatore si limitano alla compravendita delle armi, gestita con un particolare scambio di proiettili (quelli pre-bellici sono più efficaci, ma valgono ancora di più come moneta corrente), e alla possibilità di esplorare le ambientazioni con diversi gradi di profondità. Chiaramente, una struttura così classica ha bisogno di momenti epici e situazioni sempre diverse, così da bilanciare l'assenza delle feature sdoganate dai più famosi FPS, come le missioni facoltative e le skill per potenziare il personaggio. Per fortuna, la varietà degli obiettivi è il primo pregio di Metro 2033, che riesce a passare fluidamente dalle sparatorie più concitate alle sortite in stealth, incoraggiate dalla possibilità di distruggere o spegnere le lampade, intervallando le azioni più adrenaliniche (come le spericolate corse a bordo di mezzi su rotaie) con sequenze "descrittive" in cui l'impegno richiesto diventa minimo. Cosa non meno importante, il gioco ripaga gli avventurieri più curiosi con dettagli di grandissima finezza, che testimoniano la vita (e spesso la morte) di chi ci ha preceduto in un particolare luogo, e che sono spesso accompagnati dal ritrovamento di piccoli arsenali di armi, caricatori e siringhe di adrenalina. La gestione delle risorse, d'altronde, risponde a meccaniche piuttosto realistiche: le munizioni sono poche e vanno recuperate dai corpi dei nemici uccisi, puntando il mouse sulle tasche dei malcapitati (dove gli oggetti sono presenti in bella vista, come ulteriore finezza grafica), cosa che costringe ad acquisti mirati prima di avventurarsi da soli in qualche buio cunicolo; iniettarsi rapidamente lo stimolante, inoltre, spesso risulta indispensabile per salvare la pelle, nonostante la rigenerazione automatica della salute, a causa di avversari particolarmente lesti nel venirci a stanare.
Nel caso specifico della nostra esperienza, giocata al massimo livello di difficoltà, queste ultime impostazioni hanno portato Metro 2033 negli standard, rispettivamente, dei survival horror vecchia maniera e degli shooter militari meno inclini al perdono, a seconda di quale nemico stessimo fronteggiando: anche in M2033, infatti, troviamo avversari tra i nostri simili, visto che sotto le macerie della città continua un'ottusa guerra fra ideologie, che mette di fronte l'Armata Rossa e una non meglio precisata milizia degli "imperialisti". A questo quadro, aggiungete le anomalie assortite che hanno modificato la struttura fisica del mondo post-nucleare, in modo non molto dissimile da quanto visto dalle parti di Chernobyl: sarebbe inesatto, però, liquidare questa analogia come un elemento di scarsa originalità da parte di 4AG, proprio perché lo stesso S.T.A.L.K.E.R. ha ripreso suggestioni derivate dal romanzo di Glukhovsky (uscito nel 2002), accanto ai riferimen-

IL PESO DELL'URANIO

Metro 2033 è piuttosto esoso in termini di risorse hardware, sempre che si voglia godere dell'esperienza visiva ai massimi livelli. Per quel che ci riguarda, abbiamo provato il gioco con tutte le librerie grafiche supportate, salvo poi decidere di portarlo avanti in DX10. Nonostante la discreta prestanza del PC usato per la prova, dotato di Quad Core, 4 GB di RAM e una scheda DX11 di fascia medio-alta, gli effetti legati alle ultime DirectX (tessellation e profondità di campo avanzata) sono risultati troppo pesanti da gestire, facendoci optare per una qualità "media" che garantisse almeno una parte delle feature esclusive per PC, atte a migliorare la resa di motion blur, ombre e ambient occlusion. M2033, inoltre, permette di attivare il supporto hardware di PhysX: in questo caso, aumenta la quantità di fumo e detriti scagliati in aria dalle esplosioni, anche se in misura quasi impercettibile. Quello sotto è) il confronto tra DX9 e DX10, rispettivamente a destra e sinistra, al massimo del dettaglio. La cosa che si nota di più, comunque, è il motion blur dei modelli in movimento.

La raffinatezza del sistema di illuminazione viene esaltata dagli effetti disponibili nella versione PC. Sul letto, una copia del romanzo di Metro 2033.

Le animazioni per la ricarica delle armi sono realizzate con cura certosina. Come tutte le altre, del resto.

Le munizioni possono essere reperite dai cadaveri, frugando nelle tasche con il puntatore del mouse. Peccato non si possa girarli con un calcione.

"HO VISTO IL CIELO: DIVENTERÒ FAMOSO!"

Questa frase è pronunciata da un bambino incontrato durante il nostro burrascoso viaggio, dopo aver visto per la prima volta la luce solare. Poco dopo, lo stesso marmocchio monterà sulle nostre spalle per essere trasportato al sicuro, rendendoci lenti e impacciati durante gli scontri successivi: questa particolare sequenza è una delle tante che testimoniano l'intelligente rilettura ludica di alcuni passaggi del romanzo, a cui aggiungiamo i momenti trascorsi in compagnia di un particolare personaggio, tale Miller, con il quale affronteremo anomalie caratterizzate da una valenza quasi "mistica". Fortunatamente, questo felice connubio tra gameplay e contenuti narrativi potrebbe ripetersi molto presto: in Italia è appena uscito il primo libro, in contemporanea con il videogioco, ma in Russia e in Germania è già da tempo disponibile il sequel scritto dallo stesso Glukhovsky, diventato subito un nuovo best-seller. Proprio per questo, ho voluto controllare se ci fossero sorprese anche in campo videoludico: in effetti, la mia curiosità è stata ripagata al primo colpo, visto che da poche settimane è online il sito ufficiale di "Metro 2034", con un link diretto alle pagine di 4AGames.

Il livello di dettaglio poligonale è sempre elevatissimo, anche nei particolari più macabri.

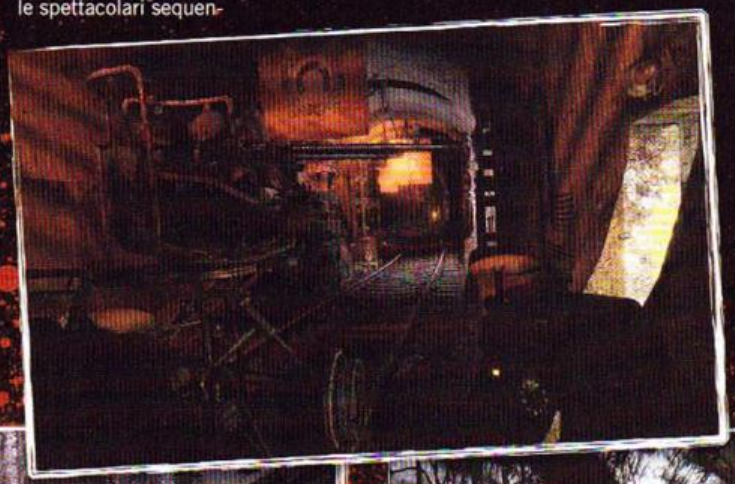
Molte ambientazioni sono state realizzate sulla base di planimetrie e foto della vera Metropolitana di Mosca.

IL GIOCO RIPAGA GLI AVVENTURIERI PIÙ CURIOSI CON DETTAGLI DI GRANDE FINEZZA, CHE TESTIMONIANO LA VITA (E LA MORTE) DI CHI CI HA PRECEDUTO

ti espliciti al film di Tarkovskij e al racconto dei fratelli Strugackij.

METROPOLITANA AUTOMATICA

Sotto molti punti di vista, Metro 2033 potrebbe essere considerato la nemesi del free roaming, a causa delle pesanti costrizioni a cui il nostro personaggio è sottoposto. In parecchie situazioni sembra quasi che gli sviluppatori si impossessino della volontà di Artyum, facendogli compiere le azioni più disparate, e questa sensazione è accentuata dalla perfetta resa delle animazioni in prima persona: quello che ci viene detto o mostrato, però, risponde a un livello qualitativo così alto da trovare difficilmente un paragone tra i titoli sul mercato, sia in termini di contenuti narrativi, con dialoghi mai banali, sia per quel che concerne la realizzazione tecnica.
In M2033 non ci sono documenti da ritrovare per apprendere sfiziosi particolari della storia come in tanti altri FPS, e ogni nuovo dettaglio della trama viene mostrato con l'ausilio di script tecnicamente ineccepibili: fra questi se ne trovano alcuni rivolti alla semplice curiosità del giocatore, che gli complicano o semplificano la vita a seconda della situazione, mentre altri regolano le spettacolari sequenze collocate nei punti cruciali di ogni capitolo. A questo aggiungete un design grafico di altissimo profilo, che coinvolge ogni singolo elemento a prescindere dalla sua importanza per la trama e per il gameplay: dai quadri sulle pareti alle più insignificanti suppellettili per la vita quotidiana, ogni oggetto concorre a rendere "vera" l'atmosfera respirata nei rifugi, insieme al taglio delle divise, alle armature e ai tanti strumenti di morte. Potremmo muovere qualche appunto sulla minore riuscita di alcuni modelli umani, oltretutto ripetuti più volte (inevitabilmente, perché gli NPC incontrati nel cammino sono davvero tanti), ma questi difetti sono controbilanciati dalla resa degli effetti e dalla definizione delle texture, oltre che da animazioni sempre fluide e mai segnate da problemi di pathfinding, anche a fronte di azioni piuttosto complesse. Quando sono liberi dagli script, inoltre, i personaggi si comportano in modo piuttosto efficace, risultando temibili avversari od ottimi compagni di squadra: anche in questo caso emerge l'esperienza precedente di alcuni membri di 4AG, in particolare nella scrittura di IA capaci di usare gli ambienti digitali a proprio vantaggio, attraverso la ricerca della copertura o della migliore posizione di tiro, con reazioni plausibili una volta che gli NPC subiscono gravi ferite.
Per ovvi motivi, le soluzioni più elaborate non sono state applicate ai mostri, la cui pericolosità è legata prevalentemente a questioni numeriche, oltre che a fattori come velocità e resistenza: in generale, i Tetri iniziano gli attacchi da lontano, quasi sempre in gruppo, mostrando animazioni ispirate alle movenze degli animali più feroci e aggressivi, mentre quando si avvicinano, e ancora meglio dopo averli uccisi, è possibile ammirare l'ottima complessità dei modelli poligonali, impreziosita da effetti di sub-surface scattering (per rendere la pelle traslucida, cosa che riguarda an-

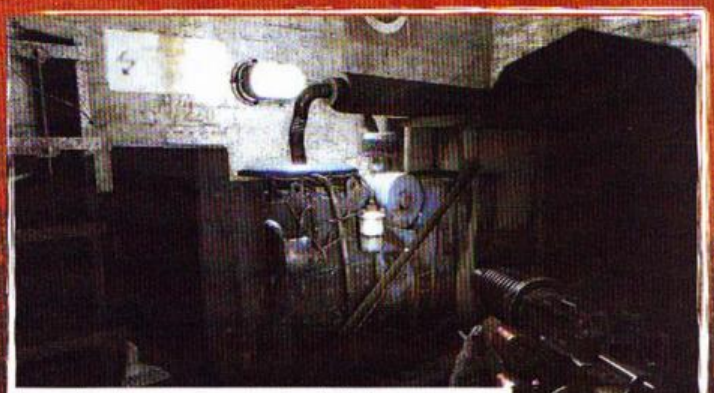


Questo mostro, chiamato il "bibliotecario", l'ho fatto avvicinare solo per mostrarvelo per bene. In generale, è meglio tenerlo a distanza.

In corrispondenza del passaggio dei treni, l'illuminazione diventa dinamica. Per il resto, le luci sono statiche.

MORTE AD ARIA COMPRESSA

Se ci limitassimo all'arsenale di base, ispirato alle armi in dotazione all'esercito russo, l'elenco dei gingilli di Metro 2033 non sarebbe molto lungo: una pistola, uno shotgun e due fucili mitragliatori, accanto a un pregevole set di coltelli. Esistono, però, numerose varianti dotate di modifiche e accessori, così da migliorare caratteristiche come stabilità, silenziosità e potenza del tiro. Nelle fasi avanzate, inoltre, si incontrano armi in cui la funzione delle parti meccaniche è stata completamente rivista, in modo da adattarsi al principio dell'aria compressa. Anche in questo caso, la questione è stata presa sul serio dagli sviluppatori: addirittura, la parabola dei colpi è influenzata dalla pressione presente nell'apposita camera, sul retro dell'arma, ed è necessaria una particolare manovra per aumentare la precisione balistica.



I macchinari, contrariamente ai modelli di personaggi umani, possiedono una qualità ai limiti del fotorealismo.

LE VISIONI ONIRICHE, PROVOCATE DAI POTERI TELEPATICI DEI TETRI, DIVENTANO PIÙ VIVIDE VIA VIA CHE CI SI AVVICINA ALL'EPILOGO

che i modelli umani) e da minuziosi dettagli riguardanti dentatura, zanne e persino una parvenza di peluria. Certo, anche in M2033 è possibile imbattersi in qualche compenetrazione poligonale, oppure in NPC troppo indecisi sul da farsi, ma si tratta di problemi occorsi con una frequenza insignificante durante la nostra prova, quasi da poter essere del tutto trascurati. A voler essere ancora più pignoli, l'interazione con l'ambiente risulta fin troppo tradizionale, con i classici simboli a rappresentare la possibilità di interazione, senza nessuna animazione "accessoria" ad affiancare le ottime soluzioni realizzate per consultare, senza alcun stacco visivo, la bussola e il taccuino con gli obiettivi. In realtà, è proprio il livello qualitativo di M2033 a ispirare critiche particolarmente puntigliose, perché è raro trovare un prodotto in cui ogni scelta si integri così bene nel quadro complessivo, e la cosa riguarda anche i momenti regolati da Quick Time Event, utili a rendere blandamente interattive le sequenze predefinite più spettacolari. Alle tante note positive aggiungiamo la grandiosità di alcune ambientazioni, costruite sulla base della vera metropolitana e di altre architetture moscovite, a cui si affiancano visioni oniriche sempre più vivide via via che ci si avvicina verso il finale (i Tetri possiedono poteri telepatici, a cui il nostro eroe resiste meglio dei suoi compagni). In una manciata di sezioni, inoltre, è necessario spingersi sulla fredda superficie, immersa in un abbagliante HDR, dove regnano creature alate assolutamente invincibili: questi frangenti sono dominati da una sensazione di costante precarietà, provocata dagli assalti dei mostri e dalla necessità di cambiare spesso le cariche per la maschera a ossigeno (l'aria è irrespirabile, all'aperto come in molti anfratti delle gallerie), mentre la relativa limitatezza delle mappe viene ben mascherata da ostacoli plausibili, come macerie e squarci nel terreno. Infine, il "perfezionismo" mostrato dagli 4AG in così tanti aspetti non poteva che essere affiancato da un comparto sonoro di paragonabile livello, in gran parte incentrato sulla "cassa di risonanza" determinata dalle ambientazioni sotterranee: tra le altre cose, accanto ai sottotitoli italiani (la traduzione, comunque, è integrale) è possibile attivare il commento sonoro in lingua originale, opzione fortemente voluta da 4AG per rendere il mondo di gioco ancora più realistico e immersivo, visto che M2033 fa della verosimiglianza il suo tratto distintivo.

Mario Baccigalupi
secondvariety@sprea.it

Spesso nelle stazioni si possono ascoltare le storie molto ispirate relative alla guerra termonucleare.

Commento

Francamente, da Metro 2033 mi aspettavo un FPS post-nucleare di buon livello, ma non certo nella misura che si è presentata ai miei occhi. Il gioco di 4A Games riesce nella difficile impresa di risultare, al contempo, un efficace strumento narrativo e uno shooter di grande qualità, grazie a script ineccepibili e a un uso consapevole di tutte le moderne soluzioni tecniche. Detto questo, il voto tiene conto dell'assenza di una qualsivoglia modalità multiplayer, e quindi della relativa brevità dell'esperienza, con l'aggravante delle elevate richieste hardware per spingere al massimo le potenzialità del gioco. Anche rinunciando a qualche dettaglio, però, M2033 rimane uno spettacolo assolutamente imperdibile.

Pro: Script allo stato dell'arte. Design e grafica ai massimi livelli. Obiettivi vari e coinvolgenti.

Contro: Scarsa longevità.

VOTO 91

CPU: Dual Core 2,3 GHz (Quad Core 2,4 GHz) ■ RAM: 2 GB (4 GB)
SCHEDA VIDEO: nVidia GeForce 8800/ATi Radeon HD2600 (nVidia GeForce GTS 250/ATi Radeon HD 5750)
SPAZIO SU HD: 10 GB ■ CONNESSIONE: ADSL
SVILUPPATORE: Avalanche Studios ■ PUBLISHER: Namco Bandai
DISTRIBUTORE: Namco Bandai ■ MULTIPLAYER: Assente
LOCALIZZAZIONE: Completa ■ PREZZO INDICATIVO: € 49,99

www.justcause.com

BRONZE AWARD GAMES machine

JUST CAUSE 2

Un piccolo arcipelago. Un tiranno pugnalato alle spalle. Un regime pronto alla guerra. Tre fazioni in lotta. Un uomo solo, contro tutto questo: Rico Rodriguez!

Boia mundis. Uno non fa in tempo a gestire un piccolo gruppo di isolotti sperduti in mezzo all'oceano (lungo quella ventina d'anni di onesta tirannia) che il figlio lo pugnala alle spalle e gli usurpa il potere. Peraltro, senza manco il tempo di un "quoque tu" buttato lì. E già che c'è, decide che è il caso di troncare ogni rapporto diplomatico/commerciale con gli Stati Uniti. E allora ha fatto bene il presidente americano a mettergli il bastone "Rico Rodriguez" tra le ruote: sai mai che impari i valori della famiglia e del rispetto, 'sto screanzato! Che poi, sarebbe stato meglio mandare Superman, se non fosse per quella maledetta miniera di kryptonite sui monti a est. Ma Rico saprà sicuramente rimettere tutte le cose al proprio posto. E sì... anche quel vaso Ming al quale il vecchio dittatore si è aggrappato prima di cadere morente nel salotto della reggia imperiale.

INFAMIA E PALLOTTOLE

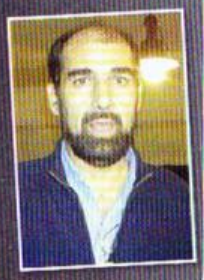
Quello appena narrato è più o meno l'incipit di Just Cause 2, il nuovo sandbox di casa Avalanche Studios. Col primo capitolo il team svedese aveva dimostrato come fosse facile fare il passo più lungo della gamba, vista l'enorme quantità di bug che ne aveva compromesso il risultato finale. In questo seguito il compito del nostro alter ego è quello di contattare l'unico agente americano presente sull'isola, col quale si sono persi i legami dopo il riuscito golpe. Sarà stato catturato? Avrà tradito la causa? Avrà deciso di ritirarsi a vita privata aprendo un baracchino di angurie e noci di cocco sulla costa? Al nostro Rico il compito di fare chiarezza sulla faccenda e, magari, di investigare sui piani del nuovo tiranno che, nel frattempo, ha militarizzato a proprio uso e consumo tutto l'arcipelago di Panau. Per raggiungere lo scopo è necessario

COL PRIMO CAPITOLO, AVALANCHE STUDIOS AVEVA DIMOSTRATO COME FOSSE FACILE FARE IL PASSO PIÙ LUNGO DELLA GAMBA

Qui comincia l'avventura del signor Bonaventura: il primo assalto a una base è il pretesto per affrontare il tutorial.

L'elicottero è il velivolo che meglio si presta alla contemplazione del paesaggio.

UBALDI GIOVANI



Parliamo di doppiaggio. Quello di Just Cause 2 non è che sia riuscito proprio alla grande. Il motivo è una certa monotonia di fondo dovuta al fatto che tre quarti delle voci sono state assegnate al medesimo doppiatore. Pietro Ubaldi (Barbossa ne "I Pirati Dei Caraibi" o Marrabbio in "Kiss Me Licia", giusto per capirci) sarà bravo quanto volete, ma la sua voce ha un timbro troppo particolare per non essere facilmente riconosciuta ovunque. Il risultato è un doppiaggio piatto e monocorde nella stragrande maggioranza delle situazioni. Sugli altri protagonisti, Rico Rodriguez compreso, avremmo preferito un lavoro più accurato, sia in fase di casting, sia per ciò che concerne la recitazione "dura & pura".

Rampinare un aereo in fase di decollo ci permette di prenderne il possesso. Roba da mattil

prendere contatto con tre fazioni che combattono il sistema: grazie al loro aiuto potremo recuperare le informazioni necessarie a sbloccare poco alla volta le missioni della campagna principale. Le tre organizzazioni agiscono per scopi molto diversi, sicché aiutare l'una o l'altra ha una conseguenza diretta su quelle che sono le cose che si possono fare in determinate porzioni di territorio, oltre a ridurre contestualmente l'influenza delle milizie governative. Ogni missione portata a termine consente a Rico di intascare un congruo numero di dollari e di aumentare considerevolmente l'indicatore del Caos. Quest'ultimo è il vero e proprio carburante del gameplay, visto che nel mondo di Just Cause 2 tutto si sblocca creando, appunto, "macello" in giro per l'arcipelago. L'accumulo del Caos non avviene solo portando a termine le missioni della trama principale o delle fazioni, ma semplicemente distruggendo quasi tutto quello che può capitare a tiro e che abbia in qualche modo un legame con il regime dittatoriale. Ogni villaggio, base militare, insediamento o porto che sia, pullula di costruzioni da far saltare per aria o di oggetti da raccogliere, così da far incrementare il Caos nel nostro personale "disastrometro". Ovviamente, ogni singolo gesto in questo senso attiverà le milizie governative, che cominceranno ad attaccarci fino a quando non ripuliremo la zona o non opereremo le opportune manovre evasive. Ad esempio, potremo allontanarci a bordo di un mezzo di trasporto fino al cessato allarme, oppure rifugiarci in qualche agglomerato occupato dai soldati delle fazioni che abbiamo precedentemente aiutato.

RAMPINAMI TUTTO!

L'uso del rampino riveste un ruolo centrale in questo secondo capitolo: il gadget fa bella mostra di sé attaccato a una protesi del braccio sinistro di Rico e gli consente diverse azioni il cui limite è spesso dettato dalla sola fantasia del giocatore. Facciamo alcuni esempi: il rampino può essere utilizzato per agganciare un nemico situato al bordo di una sporgenza, così da fargli sperimentare il piacere di un incontro ravvicinato tra la sua faccia e il selciato sottostante, oppure si può lanciare il gancio contro una qualsiasi superficie, così da raggiungere agevolmente luoghi altrimenti inaccessibili come i tetti degli edifici. O ancora, si possono sfruttare le proprietà elastiche del doppio uncino, legando un nemico a un mezzo di trasporto per poi trascinarlo in giro per lo scenario, piuttosto che appenderlo a un albero o attaccarlo a un altro compagno dando vita a ridicole reazioni a catena. Il rampino può anche essere utilizzato per darsi lo slancio sufficiente per aprire il paracadute

JUST CAUSE 2 È SENZA DUBBIO IL SANDBOX PIÙ GROSSO SUL QUALE IO ABBIA MAI MESSO LE MANI

Rico, in piedi sul tetto di un jet, mentre spara ai gabbiani: accade anche questo in Just Cause 2.

Questo piccolo e pacifico villaggio nel deserto sta per sperimentare il significato della parola Caos.

TREDDÌ O NON TREDDÌ

Mettersi un paio di occhialini targati nVidia e provare Just Cause 2 con il 3D Vision attivato è un'esperienza a tratti mistica. Il primo impatto è straniante: ci si sente quasi come sotto l'effetto di una dose massiccia di LSD. E io l'LSD non l'ho mai provato, eh... però deve essere una cosa del genere, se è vero che dopo un'oretta intensa di sparatorie e voli in elicottero la sensazione che permane è quella di non avere il pieno controllo del proprio corpo. Con questo non voglio certo dire che siano da condannare questi primi tentativi di applicare una profondità a un medium che per sua definizione nasce piatto, anzi. È solo che passati i primi quindici minuti di "wow, che figata!", viene subito voglia di tornare a vedere il mondo colorato nel modo giusto. È ancora tutto troppo artificioso e forzato perché si possa considerare uno standard de facto. Poi, magari, sono io che sono vecchio e non ce la faccio...

La mappa di Panau, in tutta la sua grandezza. I diversi colori segnalano le zone di influenza delle tre fazioni.

e cominciare a svolazzare comodamente in aria: con un po' di ritmo ed esercizio, l'accoppiata rampino/paracadute consente di svicolare velocemente dalle situazioni difficili e di compiere buoni tratti di strada, fermo restando che l'utilizzo di veicoli e velivoli è il sistema migliore per zampettare da una parte all'altra della mappa. A proposito di mezzi di trasporto, possiamo dire che in Just Cause 2 ce ne sono davvero un quantitativo esagerato e di tutti i tipi. D'altronde, la topografia dell'arcipelago è stata studiata proprio per garantire una buona varietà nelle fasi di esplorazione: non ci metterete molto ad affezionarvi a questo o quell'elicottero, piuttosto che a un chopper o al classico furgoncino tutto scassato. Oltretutto, ciascun mezzo riesce nell'impresa di comportarsi effettivamente con una certa personalità, spingendo il giocatore alla sperimentazione ogni volta che l'occhio dovesse cascare su qualcosa di nuovo da pilotare.

Bum! La cisterna salta e un congruo numero di punti Caos entra nelle saccoccia di Rico.

Agganciare due nemici col rampino e osservarne gli effetti è sempre divertente.

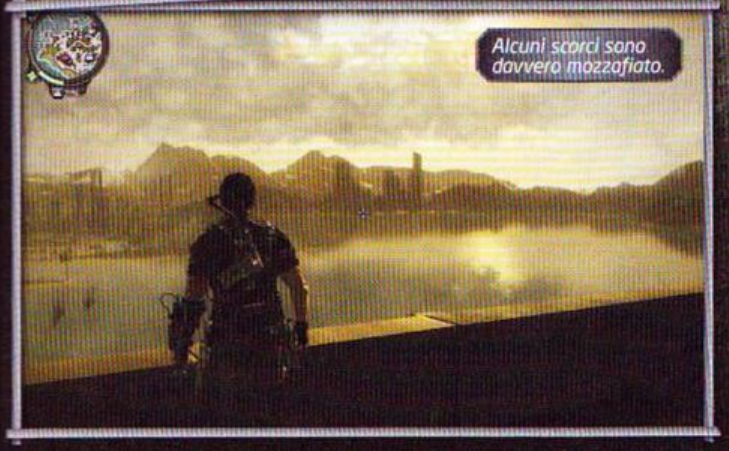
GIOCARE PER FARE QUALCHE MISSIONE E ACCUMULARE CAOS SOLO PER PROSEGUIRE LA STORIA RISCHIA DI ESSERE UN ESERCIZIO ESTREMAMENTE DISPERSIVO

TANTO... FORSE TROPPO

Just Cause 2 è senza dubbio il sandbox più grosso sul quale abbia mai messo le mani. L'arcipelago di Panau si estende per quasi mille chilometri quadrati, che rendono poco più che un formicaio i trentadue del primo capitolo. Giusto per darvi un dato statistico inutile, utilizzando il jet più veloce a disposizione ho impiegato circa otto minuti per attraversare l'intera mappa, da est a ovest. In questo scenario ben s'innesta la sospensione dell'incredulità dovuta all'orgiastica contemporaneità di deserti, spazi innevati, foreste e scenari tropicali che si alternano senza soluzione di continuità durante l'esplorazione. Tanta vastità avrebbe potuto tramutarsi in un boomerang qualora non la si fosse riempita di luoghi da visitare e cose da fare, e la partita che rende Just Cause 2 un titolo appetibile o meno per una certa utenza è giocata proprio su questo aspetto. Seguire la strada principale e arrivare in fondo alla storia è sicuramente divertente, ma rende uno spreco di tempo il gran lavoro che gli sviluppatori hanno fatto per costruire un mondo ricco di faccende da sbrigare e compiti da assolvere. Giocare per fare qualche missione e accumulare Caos solo per proseguire la storia rischia quindi di diventare un esercizio estremamente dispersivo, ma il "completista incallito", di contro, può trovare in Just Cause 2 saporito pane per i denti, vista l'enorme quantità di luoghi e di oggetti da scovare nei più remoti angoli della mappa. Stiamo parlando di un centinaio d'ore almeno per giungere al fatidico 100%, non so se mi sono spiegato.

FUORI SERVIZIO

Sebbene Just Cause 2 abbia fatto notevoli passi avanti rispetto al titolo che lo ha preceduto, alcune cose ancora non funzionano. Al di là di una ripetitività di fondo in molte missioni (vai là, uccidi tutti, torna qua) quello che ancora non funziona tanto bene è il comportamento dei nemici e dell'intelligenza artificiale nel suo insieme. Spesso i conflitti a fuoco si risolvono in sparatorie in spazi aperti anche quando ci sarebbe la possibilità di effettuare manovre di copertura o aggiramento. Il cervello dei nemici, detto in altra maniera, è rimasto un po' povero, tanto che se non fosse per la possibilità di sperimentare le prelibatezze del rampino in migliaia di modi, gli scontri con le milizie governative si tradurrebbero in una noia mortale nella maggior parte dei casi. Oltretutto, Rico viene identificato come nemico dalle truppe dittatoriali in maniera un po' casuale: sfasciare oggetti richiama subito (e giustamente)



Alcuni scorci sono davvero mozzafiato.

LA VISIONE D'INSIEME DELLO SCENARIO LASCIA SPESSO A BOCCA APERTA

l'attenzione dei soldati, ma spesso si viene ingaggiati anche durante la normale esplorazione da qualche truppa ben distante, quando invece capita di attraversare posti di blocco senza che nessuno muova un muscolo. A margine di questo discorso è doveroso che io aggiunga come un sandbox così esteso non possa davvero essere esente da bug, soprattutto per quanto riguarda le collisioni poligonali. Fortunatamente la situazione non è così disastrosa come nel primo capitolo, ma qualche volta capita ancora che il nostro Rico resti incastrato da qualche parte senza possibilità alcuna di venirne fuori serenamente. Sia lodato chi ha inventato i salvataggi manuali.

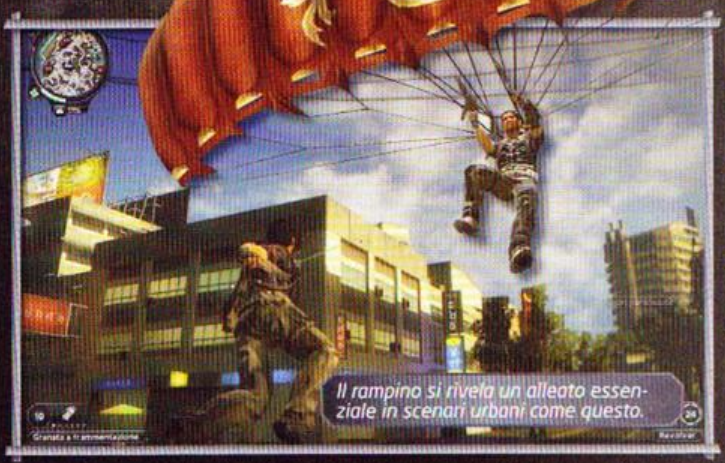
LA GIUSTA VISIONE DEL TUTTO

Ecco il primo titolo che – ahimé! - ha messo in seria difficoltà l'Ammiraglia di casa. Il mio "povero" Dual Core da 3 GHz con 4 GB di RAM DDR3 e GeForce 8800 GTX 768 MB ha faticato parecchio a stare dietro a Just Cause 2, soprattutto quando mi è capitato di gironzolare nella parte occidentale dell'arcipelago dove si sprecano gli scenari urbani. Il PC redazionale (Quad Core 2,4 GHz, 4 GB di RAM DDR2 e Radeon 4850 1 GB) si è invece comportato decisamente meglio e ha consentito non solo di giocare al massimo dettaglio senza rallentamenti di sorta, ma anche di prendere le immagini che vedete condire le quattro pagine che compongono questa review. Se la profondità di molte texture non fa gridare al miracolo e le animazioni lasciano un po' il tempo che trovano, è la visione d'insieme dello scenario che lascia spesso a bocca aperta durante l'esplorazione. In particolare, ciò che stupisce di più è l'ottima resa delle luci e dei colori in campo lungo: girare Panau a bordo di un velivolo e poi paracadutarsi col sole che sorge all'orizzonte è un'esperienza digitale mozzafiato, che va provata assolutamente. Un'ultima osservazione riguarda il sistema di controllo. Ho provato ad alternare tastiera+mouse al joypad di Microsoft, così da vedere quale fosse lo strumento migliore. Io, personalmente, mi sono trovato molto meglio con il joypad, soprattutto durante le sessioni di guida e volo, ma niente impedisce di utilizzare ambedue le soluzioni a seconda di quello che state facendo, visto che Just Cause 2 permette a entrambe di coesistere ed alternarsi a piacere.

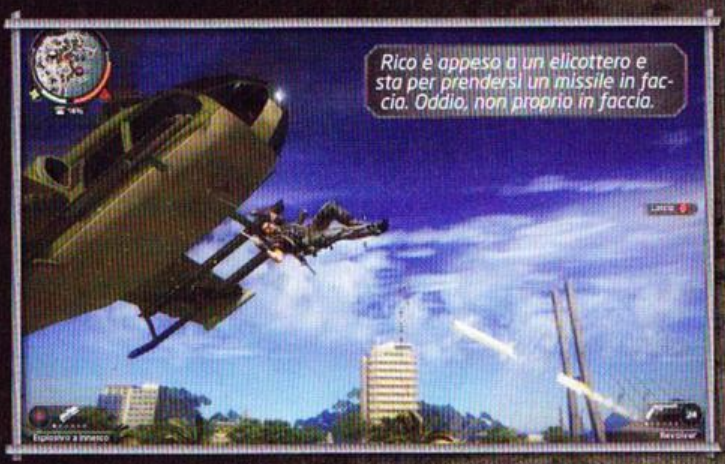
Ivan "Kikko" Conte
kikko@sprea.it

CHI DI CONTRABBANDO FERISCE...

Paura di perdervi in giro per Panau? State per affrontare uno scontro a fuoco particolarmente complesso e siete a corto di un'arma degna? Poco male: in ogni momento è possibile alzare la cornetta e chiamare quelli di Mondial Casa. Dopo aver acquistato un set di pentole antiaderenti e la splendida bicicletta col cambio Shimano, la telefonista vi metterà in contatto con un contrabbandiere in grado di offrire numerosi servigi. Tra questi, l'acquisto e il potenziamento di armi e mezzi di ogni genere, oltre alla possibilità di essere trasportati con un elicottero in un qualsiasi altro punto già visitato dell'arcipelago. Viva la rivoluzione!



Il rampino si rivela un alleato essenziale in scenari urbani come questo.



Rico è appeso a un elicottero e sta per prendersi un missile in faccia. Oddio, non proprio in faccia.

Commento

Fare meglio del predecessore non era affare complicato. Ciò nonostante, bisogna dare atto ad Avalanche Studios di aver fatto un notevole passo avanti, proponendo un sandbox massiccio e ricchissimo di contenuti, forse più adatto ai completisti indefessi che a coloro alla ricerca di qualcosa di snello con cui sollazzarsi per qualche pomeriggio. Peccato solo che alcuni problemi, soprattutto di intelligenza artificiale, continuino a persistere anche a distanza di quattro anni dal primo Just Cause. Per certi versi si tratta di un difetto non facilmente perdonabile.

Pro: Mille chilometri quadrati di robe da fare
Alcuni momenti sono davvero spettacolari

Contro: Intelligenza artificiale da rivedere
Alcuni bug sparsi qua e là

VOTO 80

CPU: Single Core 3,4 GHz (Dual Core 2,6 GHz) ■ RAM: 1 GB (2 GB)
SCHEDA VIDEO: nVidia GeForce 6600 o ATi equivalente (nVidia 8800 GT o ATi equivalente)
SPAZIO SU HD: 8 GB ■ CONNESSIONE: ADSL

SVILUPPATORE: NeoCore Games ■ PUBLISHER: FX Interactive
DISTRIBUTORE: FX Interactive ■ MULTIPLAYER: Internet
LOCALIZZAZIONE: Completa ■ PREZZO INDICATIVO: € 19,95

www.kingarthurthewargame.com

RE ARTÙ

Cosa hanno in comune la saga di Pendragon, il fantasy Tolkeniano, i manageriali politici e gli strategici in stile Total War? La risposta è semplice: Re Artù!

Una spada, un regno da conquistare, una profezia, un gruppo di eroi pratici dell'Ikea. Questa, in sintesi, è la favola di Re Artù e i cavalieri della Tavola Rotonda, almeno per come ci è sempre stata raccontata fino a oggi. In questo titolo degli ungheresi NeoCore Games, invece, le cose sono leggermente meno fiabesche e decisamente più cruente: c'è sempre un aspirante al trono, Artù guarda caso, ma tutto il resto si colora di tinte fosche con giganti di pietra, esseri provenienti da altri universi, magia (e pure tanta), Re da sconfiggere per unire la Britannia e tanti combattimenti a base di eserciti, unità, strategie e chi più ne ha più ne metta. Una versione del mito un po' meno medievaleggiante e più profondamente influenzata dal fantasy moderno, insomma, che a primo impatto non può che solleticare gli appassionati del genere. Come quale genere? Non lo avete ancora capito? Re Artù fonde un manageriale a turni in stile Civilization (anche se il paragone più adatto sarebbe da fare con Europa Universalis) con uno strategico in tempo reale per gestire le battaglie, alimentando i due mondi attraverso elementi RPG come quest, livelli di esperienza, amuleti, equipaggiamenti magici, poteri e incantesimi assortiti. Un bel mix, sulla carta, che non trascura nemmeno un certo grado di innovazione grazie a trovate interessanti sparse un po' ovunque. Bene, se questo preambolo vi ha incuriosito, forse è giunto il momento di estrar-

STARÀ A NOI DECIDERE QUALE CAUSA SPOSARE E QUALE COMBATTERE

Un po' manageriale politico, un po' strategico militare: Re Artù coniuga diversi stili di gioco, miscelandoli con elementi RPG non trascurabili.

La caratterizzazione dei miti Arturiani è molto più oscura e virata al fantasy tradizionale delle atmosfere fiabesche a cui normalmente si rifà il mito della Tavola Rotonda.

TUTTI INSIEME, IN MULTIPLAYER!

La presenza di una modalità multiplayer in Re Artù va considerata come un bonus offerto ai giocatori vogliosi di staccare un po' dalla campagna single player. In questa modalità è possibile selezionare uno dei vari allineamenti morali previsti nel gioco e con esso assemblare un esercito da scagliare contro nemici in carne e ossa, in situazioni bilanciate per risorse disponibili ed esperienza delle unità.

La qualità della rappresentazione delle unità è facilmente evidenziata dal massimo livello di zoom offerto dal motore grafico. È anche possibile mettere in pausa l'azione.

ARTÙ NON COMBATTERÀ MAI IN PRIMA PERSONA, MA DELEGHERÀ IL COMANDO DEI SUOI ESERCITI AI FIDATI CAVALIERI

re la penna nella roccia e iniziare a documentare per filo e per segno le varie anime di questo interessante e poco pubblicizzato titolo...

IL MIO NOME È ARTÙ

Per quanto riguarda la storia, abbiamo già ampiamente introdotto lo scenario. Tutta la trama si rifà al ciclo della Tavola Rotonda, rivisitando il mito arturiano in chiave decisamente meno favoleggiante. All'inizio della campagna single player, vera anima del gioco nonostante la presenza di una solida componente multiplayer, ci viene introdotto il nostro compito: assemblare un esercito e iniziare la conquista delle province della Britannia e dei territori che di diritto erano governati un tempo dal leggendario padre di Artù, Uther Pendragon. Sono passati anni da quando l'intero dominio di "Avalon" non è più sotto il controllo di un solo sovrano e le province sono diventate dei ducati controllati da piccoli regnanti locali. Ora tutto sta per cambiare, perché Artù ha il lignaggio e le potenzialità per riportare la pace. Lo potrà fare attraverso il combattimento, sconfiggendo i vari eserciti che controllano città e luoghi rilevanti delle varie province, oppure attraverso la diplomazia, affrontando quest a diramazione multipla. Un esempio di questo approccio ci viene fornito nei primi minuti di gioco: due regni vicini, uno in mano a un principe legato al Cristianesimo, l'altro fedele all'Antico Credo, stanno combattendo ed entrambi chiedono aiuto. Starà solo a noi decidere quale causa sposare e quale combattere, modificando lo status delle province e soprattutto iniziando a costruire un Artù dalle caratteristiche uniche. Già, perché nonostante la struttura piuttosto semplice della mappa politica (territori da conquistare controllando ogni singolo paese di ogni regione), saranno fondamentali le decisioni personali che prenderemo per trasformare il nostro alter ego in un regnante buono o cattivo, fedele agli dei Pagani o al nuovo credo cristiano.

UN RE BIDIMENSIONALE

Re Artù, a parte gli aspetti di conquista territoriale appena visti, offre molti elementi RPG inediti e interessanti. Su tutti, spicca la presenza dei cavalieri della Tavola Rotonda: Artù non combatterà mai in prima persona, ma delegherà il comando dei suoi eserciti ai fidati cavalieri, i quali hanno caratteristiche, abilità ed equipaggiamento unici e in grado di crescere col passare del tempo. I nostri compari avranno anche la possibilità di diventare vassalli e di regnare su una provincia, modificando il gettito annuale offerto dalla regione in termini di oro e cibo, due risorse fondamentali per mantenere gli eserciti e costruirne di nuovi. I cavalieri, inoltre, influenzano pesantemente i combattimenti, grazie ai loro poteri magici e alle caratteristiche militari che possono conquistare crescendo di livello. I nostri eroi, infine, potranno affrontare le quest testuali, vere e proprie avventure legate al ciclo di Re Artù, dagli esiti quasi mai scontati e in grado di modificare pesantemente la stessa mappa di gioco. Se questo non bastasse, lo stesso Artù, attraverso le decisioni prese, modificherà il suo status: un'azione benevola o una tirannica delineeranno una personalità positiva o aggressiva, mentre decisioni legate al culto dell'Antico Credo o al Cristianesimo lo sposteranno verso una delle due religioni. Questi suoi cambiamenti di status, riportati in una tabella composta da due assi, sbloccheranno incantesimi, unità e abilità uniche. Lo stesso atteggiamento definisce anche i cavalieri, per cui comportarsi in maniera dissimile dai propri generali potrebbe influenzare la loro lealtà, con gravi ripercussioni sull'efficienza degli eserciti.

Ogni unità ha caratteristiche e abilità uniche, che si modificano con il tempo grazie all'esperienza ottenuta sui campi di battaglia.

I combattimenti possono essere risolti anche simulando la battaglia in automatico. In questi casi è possibile selezionare alcune unità da preservare, a discapito di altre.

LE QUATTRO STAGIONI DI AVALON

Come avrete intuito da questo breve excursus sulle caratteristiche RPG di Re Artù, il titolo distribuito da FX Interactive è decisamente stratificato e parecchio "legato". Ogni decisione presa nella mappa politica, che si parli di un attacco a un villaggio o di una quest, modifica lo status dei cavalieri, di Artù stesso, delle popolazioni e persino dell'efficienza delle singole unità. All'inizio tutta questa complessità strutturale potrebbe lasciare un po' spaesato l'utente, persino un esperto del genere, anche a causa della quasi completa libertà di movimento offerta dal gioco: dopo una breve fase introduttiva, infatti, il gioco inizia a macinare turni offrendo via via nuovi eventi e svelando nuove quest senza soluzione di continuità. Il risultato è che le prime partite potrebbero lasciarvi sopraffatti a causa di eventi che continuano a intrecciarsi, mentre voi state ancora studiando quale unità reclutare per formare il primo esercito di una certa consistenza. Dopo un po' di pratica, però, non si può non godere della struttura scelta dai ragazzi di NeoCore.

I già citati turni, identificati nelle diverse stagioni, offrono spunti unici: in primavera gli eserciti si preparano alla guerra, l'estate è adatta per le avventure, l'autunno è periodo di raccolta (e di cibo), mentre l'inverno impedisce ai soldati di muoversi ma offre il tempo per gestire l'esperienza accumulata e dispensare nuovi poteri e nuove abilità a cavalieri e unità. Purtroppo il discorso appena fatto sull'eccessiva libertà offerta da Re Artù si ripercuote anche su un altro aspetto: mi riferisco, e senza neanche troppi giri di parole, al livello di difficoltà intrinseco del gioco. Nonostante la presenza di ben quattro livelli di difficoltà, persino a quello più basso ci si confronta con eserciti enormi e articolati fin dai primi turni di gioco. In questo modo è molto facile muoversi in maniera frettolosa e trovarsi completamente sconfitti in pochi passaggi, cosa che obbliga a ritornare indietro e ripescare un salvataggio. Un senso di prova e ricarica, riprova e ripeti che non giova certo al clima del gioco e che potrebbe frustrare parecchio i meno esperti.

ALCUNE UNITÀ RISULTANO DAVVERO TROPPO FORTI

LA GUERRA VERA E PROPRIA

Nonostante questi difetti, una volta domati i suoi aspetti più ostici, Re Artù può offrire grandi soddisfazioni, specialmente nella simulazione del combattimento. Qui, a differenza della mappa politica, ci attende un sistema di gioco in tempo reale, con tanto di pausa attiva per organizzare le truppe e seguire con calma ogni singola situazione. In questo segmento tutti i nodi vengono al pettine: è qui che si scopre il vero vantaggio di possedere un eroe in grado di richiamare una tempesta di fuoco, o l'utilità dell'aver fatto progredire la cavalleria fino a sbloccare una particolare formazione di attacco o una abilità unica come la carica. Anche qui, però, come nella parte gestionale, il gioco è parecchio complesso: le unità hanno attacchi e difese differenti a seconda del tipo e, nonostante appartengano tutte a classi piuttosto uniformi (fanti leggeri, pesanti, a ca-

Giganti, lupi, esseri magici e soprannaturali: il mito di Artù non è mai stato così fantasy!

Nelle battaglie è possibile ricorrere a diversi schieramenti con bonus e malus: questo oltre alle condizioni climatiche e alla topografia del campo di battaglia introduce parecchie variabili negli scontri diretti.

Gli eroi nemici e i cavalieri della Tavola Rotonda possono essere catturati e trattenuti nelle segrete. In questi casi è possibile ricevere o pagare un riscatto per liberarli.

INFLUENZE ARTURIANE

Probabilmente gran parte della conoscenza di Re Artù e della sua saga è arrivata a noi distorta da decenni di interpretazioni e rivisitazioni. Eliminando dal discorso la versione Disneyana del mito (anche perché Semola e compagnia hanno davvero ben poco a che vedere con la "vera" Avalon), l'origine della saga di Pendragon è davvero rinchiusa nelle tradizioni dei racconti cavallereschi, spesso tramandati nel pieno del medioevo da bardi e cantastorie. A oggi, nonostante importanti investimenti in studi e ricerche, non è nemmeno dato sapere se sia mai davvero esistito un Re Artù o qualcuno con delle analogie significative con il personaggio in questione. Di sicuro l'origine dei miti, visto il periodo storico, era sicuramente molto più simile alla cruda e guerriera versione offerta in questo gioco di quanto non ci siamo abituati a ricordare da altre fonti.

DIFFICILMENTE, IN TANTI ANNI, MI SONO TROVATO COSÌ IN BILICO TRA LA SORPRESA PER LE MECCANICHE DI GAMEPLAY E L'IRRITAZIONE PER UNA DECISIONE DALLE CONSEGUENZE IRRECUPERABILI

Il comportamento di Artù e dei suoi cavalieri modifica l'allineamento morale del nostro eroe.

vallo, arcieri e così via), ogni esercito possiede versioni diverse con caratteristiche e bonus unici.
In più, a influenzare gli scontri ci pensano le condizioni atmosferiche, lo stato del campo di battaglia, gli incantesimi lanciati dagli eroi e persino gli effetti di una costruzione vicina, come un santuario o un cimitero. Un delirio di regole e variabili che potrebbe sopraffare chiunque, ma che nel complesso funziona piuttosto bene una volta che si riesce a districarsi tra i vari livelli del gioco. Peccato solo che alcune unità, nonostante tutte le possibili combinazioni di caratteristiche e abilità, risultino davvero troppo sbilanciate rispetto ad altri generi di soldati: arcieri, balestrieri e milizie da combattimento a lunga distanza in particolare hanno una potenza di fuoco enormemente maggiore di quanto dovrebbero, il che rende questa scelta preferibile rispetto al puntare sulle unità da corpo a corpo.

NEBBIE E DETTAGLI

A quest ricche di testo, informazioni su ogni unità, magica o mortale, descrizione di ogni re, cavaliere e artefatto presente nel gioco, si affianca un impianto grafico davvero interessante, nonostante la mappa, a voler ben vedere, manchi di qualche dettaglio per essere considerata esteticamente soddisfacente. In compenso i campi di battaglia, la cura con cui sono animati e definiti gli eserciti e il gioco di luci e ombre rendono il combattimento epico e appagante come in pochi altri prodotti.
Il miscuglio di aspetti da urlo e di incongruenze generato da questo Re Artù è quindi a dir poco unico. Difficilmente, in tanti anni di giochi di ruolo, strategici e gestionali, mi sono trovato così in bilico tra la sorpresa per le meccaniche di gameplay e l'irritazione per una decisione dalle conseguenze irrecuperabili. Ciò nonostante c'è qualcosa in questo titolo che spinge il giocatore a soprassedere, a capire che quel re è troppo forte da affrontare ora o che quella quest taglierà in due i rifornimenti dell'esercito. E questa spinta è sicuramente merito della qualità generale del gioco. Tutto questo senza dimenticarsi che Re Artù è completamente in Italiano, il che aiuterà gli strateghi non particolarmente abituati alla lingua Inglese.

Massimo "NKZ" Nichini
nkz@sprea.it

Il motore grafico, per quanto non particolarmente complesso, svolge bene il suo compito e offre una rappresentazione della britannia medievale più che soddisfacente.

Commento

Re Artù è un gioco complesso e profondo: nonostante qualche baco, spinge il giocatore a voler avere la meglio sull'incredibilmente lunga e corposa campagna di gioco. Se appartenete alla categoria degli appassionati dei giochi di strategia e gestione, amate il fantasy e non avete paura di scontrarvi con qualche difficoltà, troverete in Re Artù una vera miniera di novità, meccaniche di gioco inedite e tanto divertimento. A rendere il tutto ancora più meritevole ci pensano il prezzo di listino inferiore alla media e la buona traduzione in Italiano di tutti gli elementi di gioco.

Pro: Artù in chiave fantasy? Bello! Complesso e articolato

Contro: Difficoltà di gioco esagerata
Unità sbilanciate

VOTO 84

■ CPU: Single Core 3 GHz (Dual Core 2 GHz) ■ RAM: 1 GB (2 GB)
■ SCHEDA VIDEO: ATi Radeon X800/nVidia GeForce 6800 (ATi Radeon 2600/nVidia GeForce 8800)
■ SPAZIO SU HD: 8 GB ■ CONNESSIONE: ADSL necessaria (con account Games for Windows LIVE)
■ SVILUPPATORE: Electronic Arts ■ PUBLISHER: Electronic Arts
■ DISTRIBUTORE: Electronic Arts ■ MULTIPLAYER: LAN, Internet
■ LOCALIZZAZIONE: Completa ■ PREZZO INDICATIVO: € 49.90

www.commandandconquer.com

COMMAND & CONQUER 4: Tiberium Twilight

Electronic Arts evolve la serie Tiberium per proporci qualcosa di nuovo? Non esattamente.

Nel campo degli RTS sono pochi i brand che hanno riscosso un successo duraturo come quello di Command & Conquer. E la saga è in circolazione da così tanto tempo da aver generato una corrente di titoli separati per ambientazione e concept: dopo Red Alert, questo mese ci troviamo a parlare di Tiberium Twilight, il quarto episodio della serie che in passato ha visto le fazioni GDI e NOD scontrarsi per il dominio del pianeta Terra e dell'omonima risorsa. Cristalli verdastri dalle incredibili potenzialità energetiche al servizio della malvagità di Kane e delle forze di difesa che vogliono proteggere l'umanità dalla sua sete di potere. Negli anni passati avete trascorso ore e ore a scannarvi con la CPU o contro amici online per accumulare quante più risorse possibili con cui costruire un esercito in grado di cui schiacciare gli avversari? Allora sappiate che Electronic Arts, con questo quarto capitolo, ha deciso di cambiare completamente direzione e proporre qualcosa di diverso dal gameplay di stampo tradizionale che vi ha accompagnato negli ultimi quindici anni.

POCHI BRAND HANNO RISCOSSO UN SUCCESSO DURATURO COME QUELLO OTTENUTO DALLA SERIE DI COMMAND & CONQUER

SONDAGGIONE

Già, perché i primi tre capitoli della saga del Tiberium sono stati uno dei bastioni apparentemente inattaccabili del concetto di risorsa-base-unità di cui abbiamo parlato anche nello scorso numero di TGM, in occasione della recensione di Supreme Commander 2. Con l'avvento di Command & Conquer 4 Electronic Arts cambia tutto (o quasi): in seguito al non eccellente risultato in termini di vendite del piacevole C&C 3 di qualche anno fa, EA ha deciso di commissionare una serie di

I Nod hanno la possibilità di creare una rete tunnel in grado di trasportare velocemente le unità da una parte all'altra della mappa.

L'uso di strutture difensive deve essere molto oculato, visto che si disattivano in automatico una volta che la base principale si sposta.

DALLA CATENA DI MONTAGGIO AL CAMPO DI BATTAGLIA

Oltre al diverso sistema di produzione di unità, in Tiberian Twilight è cambiato anche l'utilizzo della base: non più una serie di edifici deputati all'elaborazione delle risorse e alla produzione bellica ma un'unica struttura, selezionabile a inizio partita, specializzata nella produzione di forze di terra (fanteria e corazzati) e aria. Per entrambe le fazioni, le tre basi soddisfano differenti necessità tattiche in relazione al tipo di unità che possono produrre per andare incontro alle esigenze di uno stile di gioco offensivo, difensivo o votato alla mobilità del supporto aereo. Tale diversità trova un punto d'incontro che sintetizza molto bene lo spirito di questo Command & Conquer: ogni base è mobile e può essere spostata agevolmente nelle zone del campo di battaglia in cui è richiesta la sua presenza per supportare le unità in combattimento (la riparazione dei mezzi nelle sue vicinanze è automatica) o, ancora più importante, per ridurre a zero i tempi di spostamento dalla catena di montaggio al battesimo del fuoco.

CON L'AVVENTO DI COMMAND & CONQUER 4, ELECTRONIC ARTS CAMBIA TOTALMENTE LE CARTE IN TAVOLA

sondaggi tra i fan cercando di intuirne i gusti per realizzare un prodotto in grado di soddisfarli. Il risultato è proprio questo Tiberium Twilight, il cui gameplay va in una direzione ben precisa: nessuna risorsa da raccogliere, un'unica unità deputata a fare da centro di comando/produzione e un cap limit alla produzione di truppe che, a seconda delle varie combinazioni di fanteria e forze corazzate di terra e di aria (niente marina), può portare il giocatore a comandare in media una decina di unità, venti al massimo. Scordatevi le basi superprotette e le forze d'urto imponenti del passato. C&C4 è figlio di una scelta di mercato ben precisa da parte di EA che non mancherà di suscitare parecchie polemiche, soprattutto tra gli aficionado di vecchia data.

FACCIA A FACCIA CON RELIC

Inutile nasconderlo: la strategia di Electronic Arts è un attacco al suo concorrente diretto nel campo degli RTS moderni, Relic. La software house in questione, con la qualità di Company of Heroes (e successivamente di Dawn of War 2) si è fatta portabandiera di un certo modo di intendere la strategia in tempo reale e il pubblico ha dimostrato di gradire parecchio. Per questo motivo, la gestione di GDI e NOD durante una partita in multiplayer è stata completamente rivista, permettendo al giocatore di scegliere la tipologia di unità da produrre all'inizio del match (vedi box), liberandolo da qualsiasi restrizione di risorse che non sia il cap limit. Tutto a disposizione fin da subito (o quasi) dunque, visto che ogni unità è potenziabile singolarmente per la partita in corso raccogliendo in giro per la mappa cristalli di Tiberium in grado migliorarne capacità offensiva o difensiva o rimpinguare i punti ricerca a nostro favore, da investire in tempo reale nel potenziamento dell'intero esercito. Giocando online o in skirmish contro la CPU è possibile cimentarsi in un'unica modalità di gioco, ispirata al domination tipico degli FPS: per vincere occorre prendere possesso del maggior numero di antenne orbitali posizionate in zone strategiche della mappa e accumulare punti fino alla fine della partita proteggendo quelle in proprio possesso e impadronendosi di quelle avversarie. Visto il ristretto numero di unità comandabili, gli scontri 1VS1 o 2VS2 si trasformano in un gioco al rimpiattino in cui solo lo spostamento compatto delle proprie forze può garantire una certa possibilità di successo. Personalmente ho trovato molto frustrante questa scelta, poiché è quasi impossibile programmare tatticamente l'andamento della partita. Inoltre, le mappe sono essenzialmente a struttura aperta e non generano mai un "fronte" da difendere, rendendo il

Gli scenari sono abbastanza ben realizzati, ma non presentano elementi devastabili.

Gli scontri più duri possono protrarsi molto a lungo se l'avversario riesce a produrre velocemente unità di qualità pari alla nostra...

... e ha l'accortezza di tenere sempre pronta una squadra di almeno cinque riparatori.

In occasione di partite molto lunghe tra giocatori d'alto livello è possibile far diventare le basi stesse un'arma d'attacco e non solo un supporto per le unità.

La difesa a oltranza dei trasmettitori non è facile, sopratutto in multiplayer: dividersi i compiti con i compagni di squadra è essenziale.

Le unità speciali sono capaci di giocare brutti scherzi, soprattutto quando dispongono di cristalli di Tiberium da usare in stile kamikaze.

posizionamento di torrette difensive pressoché inutile. La situazione migliora nelle partite 3VS3, 4VS4 e 5VS5 in cui è possibile dividersi ruoli o aree di competenza: anche in questo caso, una buona combinazione di truppe (assistita da almeno quattro unità di riparazione) tenute rigorosamente tutte insieme, caratterizza la giocabilità di questo Command & Conquer. Il fatto che la modalità a punti di controllo sia l'unica disponibile non aiuta però la varietà di un multiplayer che per cercare spunti d'interesse si affida completamente alla crescita del proprio esercito in termini di scelta di truppe da combinare.

MAN MANO CHE SI GIOCANO PARTITE IN SINGLE PLAYER, SKIRMISH OD ONLINE, IL NOSTRO ACCOUNT CRESCE IN ESPERIENZA E CI PERMETTE DI ACCEDERE A POTENZIAMENTI E UNITÀ PRIMA NON DISPONIBILI

RPG DI FAZIONE

Similmente a quanto accadeva in Worldshift (discreto ma poco supportato strategico in tempo reale di qualche tempo fa), man mano che si giocano partite in single player, skirmish od online, il nostro account cresce in esperienza e ci permette di accedere a potenziamenti e unità prima non disponibili. Questo è probabilmente l'aspetto di Tiberium Twilight che renderà la comunità molto attiva per parecchio tempo nel cercare di sbloccare il più velocemente possibile il proprio parco unità. Si tratta di un processo di livellamento da portare a termine due volte, visto che bisogna intraprenderlo separatamente per NOD e GDI al fine di poter usare in multiplayer il massimo delle capacità belliche dei due schieramenti. La differenziazione estetica e sostanziale di queste due fazioni è abbastanza buona e offre un'esperienza di gioco simile ma non troppo, che merita di essere giocata nella sua interezza da una parte e dall'altra, fatto salvo il vostro apprezzamento per questo genere di strategia, ovviamente. La crescita del proprio personaggio, pardon, della propria fazione, è legata a un requisito che in un futuro non molto prossimo potrebbe diventare lo standard per i giochi di strategia in tempo reale: la necessità di essere costantemente connessi a Internet. Il server centralizzato di EA deve infatti poter immagazzinare i dati sui nostri progressi anche quando si gioca da soli contro la CPU, in skirmish o in single player. Una caratteristica da tenere in debita considerazione prima di procedere all'acquisto se siete possessori di una connessione a consumo.

CAPOCCIA PELATA

Anche se la natura di RTS/RPG pone l'accento maggiormente sulla componente multigiocatore, la serie Command & Conquer si è sempre distinta nel panorama degli strategici moderni per l'attenzione particolare posta all'evoluzione della trama, che, con il passare dei capitoli, ha creato un "lore" tutto sommato interessante da scoprire. La figura di Kane, in particolare, capoccia della Brotherhood of Nod fin dall'inizo della saga, ha riscosso consensi unanimi in virtù di una buona interpretazione da parte dell'attore J.D. Kucan che, anche in questo capitolo della saga, torna come figu-

Assortire bene una squadra in grado di contrastare minacce da terra e dall'aria è spesso la chiave per vincere uno scontro alla cieca.

Ci sono determinati achievement che permettono di accumulare esperienza e punti per il nostro account LIVE!

Anche se sono diverse esteticamente, le unità GDI hanno la loro controparte Nod. Gli scontri tra mech sono i più spettacolari.

CHI PRIMO ARRIVA, MEGLIO SPARA

Oltre ai nodi orbitali la cui conquista è fondamentale per vincere la partita in multiplayer, le mappe di Tiberium Twilight presentano numerose strutture e bonus che consentono un maggior controllo della mappa stessa. Sparsi in modo piuttosto omogeneo sul campo di battaglia troverete torrette anticarro, antiaeree e bunker che daranno al primo arrivato la possibilità di approfittare della loro potenza di fuoco e protezione. Molto importante è anche la corsa ai pozzi di estrazione di Tiberium, i cui cristalli sono in grado di migliorare le caratteristiche delle unità e della fazione nella sua interezza. Una scelta saggia da parte di Electronic Arts nel cercare di creare zone della mappa di un certo interesse tattico che, tuttavia, a causa del bassissimo numero di milizie producibili, sono destinate a essere costantemente indifese per tutta la durata dell'incontro. Non sarebbe stato meglio permettere ai giocatori la produzione di eserciti più corposi o strutture difensive autonome per allargare la scala del conflitto e di conseguenza la complessità della partita?

I pozzi di Tiberium sono probabilmente l'elemento tattico più importante da proteggere durante una partita multiplayer con molti utenti.

L'ENGINE GRAFICO DI C&C4 FA IL SUO LAVORO, MA NEL CONFRONTO CON IL DIRIMPETTAIO DI RELIC ESCE NETTAMENTE SCONFITTO

ra centrale dei filmati che fanno da collante tra una missione e l'altra. La quindicina di missioni giocabili (dopo le prime due introduttive è possibile scegliere a quale fazione affiliarsi, per un totale di sei missioni a testa) ha come tema conduttore la ribellione guidata da un sedicente terrorista intenzionato a porre fine al periodo di pace seguito agli avvenimenti del terzo gioco. Non aggiunge nulla di nuovo alle dinamiche single player della serie e di altri titoli simili, ma si lascia affrontare abbastanza piacevolmente. Attenzione tuttavia al livello di difficoltà impostato, perché alcune missioni, già a livello normale, sono un osso durissimo e possono mandarvi facilmente fuori dai gangheri.

TECNICAMENTE

In chiusura, le consuete considerazioni sulla parte tecnica. Il lavoro svolto da parte di Electronic Arts sul fronte video è di discreta fattura e mette in mostra unità ben realizzate e animate, che caratterizzano abbastanza bene il look delle due fazioni. In quanto a estetica, è piacevole anche il design delle mappe, ma avremmo preferito qualche variazione sul tema dei soliti scenari aperti in cui i punti di controllo sono praticamente attaccabili da ogni lato. Leggero e performante, l'engine grafico di C&C4 fa il suo lavoro con qualche lode e nessuna infamia, ma nel confronto con il dirimpettaio di Relic esce nettamente sconfitto, soprattutto considerando l'eccezionale caratterizzazione delle unità in quanto a texture e animazione di Dawn of War 2 e gli strepitosi effetti di distruzione delle mappe. Nulla da segnalare, infine, sul fronte sonoro, con la consueta selezione di effetti, musiche e parlato (non tradotto in Italiano).

Matteo "Elvin" Lorenzetti
elvin@sprea.it

Commento

Command & Conquer 4 rappresenta un cambio di rotta decisamente epocale nel modo di intendere il gameplay di una serie che da sempre è stata sinonimo di strategia in tempo reale. Electronic Arts ha deciso di strizzare l'occhio agli acquirenti di Company of Heroes e Dawn of War 2, scontentando, con ogni probabilità, gli aficionados della massa critica. Il risultato è apprezzabile ma non strepitoso, soprattutto perché non aggiunge nulla di nuovo a quanto già fatto dalla concorrenza: fatevi comunque un giro di prova, nella consapevolezza dei limiti imposti da una sola modalità multiplayer che un single player ben confezionato nella forma (ma di maniera nella sostanza) non compensa del tutto.

Pro: Gli RTS con una storia ci piacciono sempre
Gameplay veloce e frenetico...

Contro: ... ma con poca tattica su larga scala

VOTO 73

CPU: Single Core 3 GHZ (Dual Core 2 GHz) ■ RAM: 1 GB (2 GB) ■ SVILUPPATORE: RELIC ■ PUBLISHER: THQ
SCHEDA VIDEO: ATi Radeon X700/nVidia GeForce 6600 (ATi Radeon 2600/nVidia GeForce 8600) ■ DISTRIBUTORE: THQ ■ MULTIPLAYER: LAN, Internet
SPAZIO SU HD: 4 GB ■ CONNESSIONE: ADSL (Account Games for Windows Live) ■ LOCALIZZAZIONE: Completa ■ PREZZO INDICATIVO: € 34.90

www.dawnofwar2.com

Dawn of War 2: Chaos Rising

La corruzione è solo questione di tempo...

Dawn of War 2 è stato sicuramente uno degli strategici più interessanti del 2009 per come ha riconfermato la capacità di Relic di proporre al pubblico il gameplay che ha reso famosa la serie di Company of Heroes. Nonostante si trattasse di un titolo di ottima fattura, non sono mancate le polemiche seguite alla pochezza della campagna single player, mentre i bilanciamenti apportati alle varie razze in multiplayer hanno finito per scontentare chi, in prima battuta, si era affezionato a Marine, Orki, Tyranidi ed Eldar e ancora oggi preferisce sfidarsi online utilizzando il primo Dawn of War. A un anno di distanza dalla pubblicazione del gioco originale, ecco arrivare questo add-on standalone (vedi box) con cui Relic cerca di riconquistare nuovi fan alla causa del capitolo e riguadagnare la fiducia di chi non ha apprezzato le novità proposte nel corso del 2009. Missione compiuta?

VECCHIA SQUADRA FA BUON BRODO (DI ORKO)

Come detto, uno degli aspetti che non ci avevano fatto impazzire di DoW2 era il single player. Mal sceneggiato e poco lineare, aveva tutta l'aria di essere stato messo in piedi frettolosamente, soprattutto se confrontato con la cura posta nella realizzazione delle quattro razze multiplayer. Con Chaos Rising le cose paiono migliorare nettamente, visto che il nostro alter ego, Avitus, Tarkus, Thaddeus e compagnia bella si rimettono l'armatura per affrontare una quindicina di missioni sugli stessi pianeti ove, un anno prima, abbiamo già combattuto a suon di spade a catena e bolter imperiali. La trama si aggancia ai fatti dell'invasione Tyranid proposta dal gioco originale e vede le nostre squadre alle prese con una talpa che favorirà il successivo intervento di un quarto incomodo di cui parliamo nel prossimo paragrafo. Basta arrivare a nemmeno metà delle quindici missioni proposte e ci si rende subito conto della qualità del lavoro svolto nel confezionare Chaos Rising: una trama finalmente lineare e ben concepita fa da sfondo al classico percorso attraverso il quale dovre-

UNA TRAMA FINALMENTE LINEARE E BEN CONCEPITA FA DA SFONDO AL CLASSICO PERCORSO ATTRAVERSO IL QUALE DOVREMO GUIDARE IL NOSTRO TEAM PORTANDO A TERMINE INCARICHI DI VARIO GENERE

In single player, indossare armi e armature dai cadaveri delle unità del Caos porterà a un decadimento morale dei nostri campioni: le abilità standard verranno sostituite progressivamente da altre ispirate alla malvagità dei loro omologhi caotici.

La modalità di gioco multiplayer è rimasta immutata: si combatte sempre per la conquista di punti di controllo. Il cap limit è, come al solito, molto ristretto.

La rappresentazione grafica dei Chaos Space Marine è eccezionale e mette ancora una volta in mostra...

... tutta la flessibilità e attenzione al dettaglio di cui è capace l'Essence Engine di Relic.

UN ADD-ON A ENIGMI

Ogni volta che esce sul mercato un add-on standalone di Relic, il terrore si disegna sui volti di redattori e addetti ai lavori: come si rapporterà con il gioco originale in single, multiplayer e coop? Abbiamo quindi fatto tesoro delle esperienze maturate in passato con le due espansioni di Company of Heroes e vi proponiamo questo box riassuntivo sulle potenzialità Chaos Rising. L'espansione è standalone, quindi significa che potete giocarlo in single player anche senza possedere DoW2. In multiplayer online invece potrete giocare solo con i Chaos Space Marine affrontando avversari che hanno il pacchetto completo (gioco e add-on) o la sola espansione. Qualora siate possessori di DoW2, l'installazione "fonde" i contenuti di entrambi i pacchetti permettendovi di giocare con chiunque in multiplayer e single player cooperativo. Decisamente apprezzabile è la possibilità di riutilizzare la squadra originale con cui avevamo giocato il single di DoW2 per proseguire nelle quindici missioni di Chaos Rising.

mo guidare il nostro team portando a termine incarichi di vario genere come il recupero di oggetti, il salvataggio di personaggi e la conquista di strutture, massacrando ogni eresia incontrata sul nostro cammino. Il tutto, usando le diverse abilità di eroi e squadre a nostra disposizione, che possono essere migliorate raccogliendo rifornimenti e potenziamenti durante la partita e investendo i punti abilità acquisiti accumulando esperienza tra una missione e l'altra. Piacevole e ben coreografata, la campagna di Chaos Rising è di livello qualitativo superiore rispetto a quella originale e garantisce una dozzina di ore di divertimento a chi vorrà giocarsela nella sua interezza.

DEMONOLOGIA DEL CAOS

Come da copione, il multiplayer di Chaos Rising è completamente incentrato sull'uso di una nuova razza la cui assenza, già in occasione della pubblicazione del gioco originale, non aveva mancato di suscitare qualche mugugno, i Chaos Space Marine.

L'USO IN MULTIPLAYER ONLINE O IN SKIRMISH DEI MARINE DEL CAOS È DAVVERO DIVERTENTE

Si tratta della versione malefica degli Space Marine che al termine della prima crociata hanno giurato fedeltà agli Dei del Caos, da cui sono stati iniziati ai segreti della magia nera. Il loro aspetto è quindi molto simile alla classica fazione Marine di cui condividono buona parte delle tecnologie di base per quanto riguarda armi e armature: le differenze sostanziali si notano nell'uso di unità e abilità avanzate, che derivano essenzialmente dalla demonologia e dalla possessione mutata di unità tradizionali. In altre parole, sono un avversario decisamente temibile per i loro confratelli sani e per gli Orki. L'uso in multiplayer online o in skirmish dei Marine del caos è divertente per come Relic ha catturato il feeling delle miniature e per come ha reso a livello audio e video tutta una serie di attacchi e rituali (soprattutto litanie recitate presso i portali) che manderanno in visibilio gli estimatori della "razza bastarda" più cool dell'universo di Warhammer 40.000. Le novità non si fermano qui: chi acquisterà Chaos Rising essendo già in possesso di DoW2 potrà mettere le mani anche su una serie di unità inedite per il multiplayer per ognuna delle razze originali. Equamente distribuite, quelle nuove degli Space Marine vengono presentate nel corso della campagna single player, cui si aggiungono anche un paio di nuovi eroi per la modalità Last Stand e sette nuove mappe multiplayer ispirate all'ambientazione di Chaos Rising.

Matteo "Elvin" Lorenzetti
elvin@sprea.it

Il gameplay non cambia: bisogna fondere il potenziale offensivo delle squadre con le abilità del campione, scelto tra una rosa di tre prima della partita.

Commento

Chaos Rising è un degno add-on di Dawn of War 2 e propone tutto quello che un appassionato del lore futuristico di GW si potrebbe aspettare da Relic: una nuova razza ben realizzata, unità inedite e una campagna in singolo più coinvolgente di quella originale. Quello che ne penalizza l'appetibilità è tuttavia il rapporto tra il prezzo e modalità di interfacciarsi con il multiplayer, che rende questo add-on troppo oneroso per chi ha già DoW2 e poco sostanzioso per chi ancora non lo ha. Come di consueto, sarà il livello della vostra malattia per Warhammer 40.000 a farvi propendere per un acquisto immediato o per una ponderata attesa della versione budget.

Pro: Nuova razza ben realizzata
Single player ottimamente sceneggiato

Contro: Costa troppo per quello che offre...
... e per quello che non offre in multiplayer

VOTO 75

■ CPU: Single Core 3 GHz (Dual Core 2,4 GHz) ■ RAM: 1 GB (2 GB)
■ SCHEDA VIDEO: nVidia GeForce 6600 o ATi equivalente (nVidia GeForce 7900 GTX o ATi equivalente)
■ SPAZIO SU HD: 1 GB ■ CONNESSIONE: 56 Kbps
■ SVILUPPATORE: Blue Byte ■ PUBLISHER: Ubisoft
■ DISTRIBUTORE: Ubisoft ■ MULTIPLAYER: LAN, Internet
■ LOCALIZZAZIONE: Completa ■ PREZZO INDICATIVO: € 19,90

anno.it.ubi.com

Anno 1404: Venezia

Un'espansione vecchio stile tutta basata sulla cultura Veneziana per lo splendido city builder medievale... e nemmeno qui passano la palla!

Anno 1404: Venezia. Già dal nome si capiscono tante cose. Voglio dire, la lunga serie di city builder gestionali iniziata con 1602, proseguita con 1503, arrivata fino a 1701 e poi passata al 1404 (c'hanno giocato più loro con le sigle che la Porsche con la 911 in 30 anni di evoluzioni...) ha sempre puntato sui numeri per identificare datazione storica e versione. Il fatto che questo non sia un 1405 o qualcosa di simile specifica che ci troviamo di fronte un add on vecchio stile, di quelli, per intenderci, che necessitano del titolo originale per essere installati. Consapevoli di questo vediamo se il gioco, ehm, meglio dire se l'espansione, vale la candela...

IN GONDOLÈTA CON LA TOSÈTA...

Una volta, prima che inventassero il turnover, si diceva "squadra che vince non si cambia". Gli sviluppatori di Anno 1404 devono aver pensato a questo creando Venezia: appena caricata l'espansione ci troviamo di fronte a 15 nuovi scenari single player e pochi altri indizi di avere per le mani la versione "riveduta e corretta" del prodotto originale. Serve iniziare uno di questi scenari per scoprire qualcosa di più: già il primo, chiamato Vendetta, ci svela l'arcano. Oltre alla presenza dei tradizionali insediamenti europei e orientali già visti nel titolo originale, ora troviamo una non meglio precisata Repubblica Veneziana, gestita dal consiglio dei Dieci e da tale Garibaldi in vece di regnante. Avremmo preferito sentir dire Doge

UNA VOLTA LANCIATA L'ESPANSIONE, CI TROVIAMO DI FRONTE A 15 NUOVI SCENARI SINGLE PLAYER

L'architettura veneziana delle città si aggiunge alle tradizionali costruzioni dal look europeo e orientale già presenti in Anno 1404.

Attraverso i sabotaggi è possibile creare il panico nelle città nemiche.

Le nuove opzioni diplomatiche, spie comprese, rendono l'aspetto consolare ben più articolato di quello visto nel titolo originale.

Le meccaniche di gioco sono rimaste immutate.

LE AGGIUNTE DI QUESTA ESPANSIONE SI POSSONO APPLICARE ANCHE ALLA CAMPAGNA ORIGINALE DI ANNO 1404

di qua e Doge di là, ma sorvoliamo. Appena iniziato lo scenario veniamo accompagnati attraverso le nuove funzioni diplomatiche rese disponibili dall'espansione. In particolare, scopriamo che è possibile infiltrare delle spie nelle città nemiche per sabotarne la crescita con incendi, avvelenamenti di massa, furti e altre belle cosette. Abbassando di parecchio il parametro "morale" della cittadina potremmo addirittura impossessarci della città, rendendo il regnante furioso e pronto a dichiarare guerra. Per raggiungere gli scopi diplomatici di questo scenario ci dobbiamo come al solito muovere tra la costruzione dell'urbe (rimasta invariata rispetto al titolo originale) e l'adempimento delle varie quest forniteci dalle forze nemiche. In questo caso scopriamo che sono state aggiunte ben 300 avventure facoltative, che aprono le porte a ricompense costituite da oggetti e bonus inediti per la serie (circa 60, bonus più, bonus meno).

DETTO POCO, DETTO TUTTO

Anno 1404: Venezia offre quindi 15 scenari inediti, un sistema di sabotaggio dei nemici, quest e ricompense nuove di pacca e la presenza, come da titolo, delle forze Veneziane. Eh, non è mai un bel segno quando puoi riassumere un'intera recensione in sole due righe... Prima di disperarci, però, consideriamo alcune cose. Primo: trattasi di espansione, e anche il prezzo colloca il prodotto in questa categoria. Secondo: Venezia, così come era già capitato per il titolo originale, è completamente in Italiano, dialoghi compresi. Terzo: le aggiunte di questa espansione si possono applicare anche alla campagna originale di Anno 1404, un incentivo in più per giocarle qualora qualcuno non l'avesse ancora completata. Quarto: il motore grafico non è stato in alcun modo modificato o appesantito, fornendo la stessa qualità (non eccelsa, ma piuttosto superiore alla media di questo genere) del suo predecessore senza particolari richieste hardware. Ah sì, dimenticavo... c'è un quinto punto: è sempre possibile utilizzare le opzioni multiplayer sia per la battaglia a più giocatori (fino a otto) sia per il cosiddetto co-op (via LAN o internet). Conteggio finito, e la cosa ci porta a dover tirare le somme. L'esito di questa operazione dipende da quanto avete amato il primo Anno 1404. Dal canto nostro, pensiamo che un appassionato non dovrebbe lasciarsi scappare l'add on, visto che la qualità degli scenari e delle avventure proposte è sempre di un livello ben più che soddisfacente, e le nuove opzioni di gioco si integrano perfettamente con le meccaniche del titolo originale.

Massimo "NKZ" Nichini
nkz@sprea.it

Tra le centinaia di nuove quest disponibili, alcune sono veramente fastidiose: in questa avevo 10 minuti per trovare due assassini mascherati tra la folla della città... un incubo!

Commento

Anno 1404: Venezia è un'espansione piuttosto tradizionale: aggiunge nuovi scenari, qualche opzione inedita, centinaia di quest e ricompense e poco altro. Tutto il resto è rimasto perfettamente identico al titolo originale, aspetti tecnici compresi: l'engine è lo stesso, con lo stesso equilibrio tra qualità grafica e prestazioni, senza punte di demerito ma nemmeno gratificazioni eccessive. Lo stesso discorso è da applicare al sonoro, piuttosto gradevole ma non certo indimenticabile, e all'interfaccia di gioco vera e propria, sempre in bilico tra estrema semplicità d'uso ed eccessivo uso di menu e sottomenu. In conclusione: un'espansione ben fatta, ma che poteva sicuramente riservare qualcosa di più al pubblico di fan cui è reivolta.

Pro: Nuovi scenari e quest
Sabotaggi e spie

Contro: Qualche aggiunta in più non sarebbe stata disprezzabile

VOTO 78

■ CPU: Dual Core 2,4 GHz (Dual Core 2,6 GHz) ■ RAM: 1 GB (2 GB)
■ SCHEDA VIDEO: nVidia GeForce 8800 o ATi equivalente
■ SPAZIO SU HD: 10 GB ■ CONNESSIONE: ADSL (connessione always on richiesta)
■ SVILUPPATORE: Ubisoft Romania ■ PUBLISHER: Ubisoft
■ DISTRIBUTORE: Ubisoft ■ MULTIPLAYER: Internet
■ LOCALIZZAZIONE: Sottotitoli ■ PREZZO INDICATIVO: € 34,90

silent-hunter.ubi.com

Silent Hunter 5

I sottomarini simulati di Ubisoft si ripresentano in chiave decisamente più cinematografica rispetto al recente passato...

I simulatori presi per i fatti loro sono una gran bella cosa. Spesso, però, la loro stessa natura tende ad allontanare sensibilmente tutti quei potenziali giocatori spaventati da decine di variabili, scelte ragionate, tempi morti... insomma, dalle cose che generalmente rendono realistico un vero simulatore. In alcuni casi, tuttavia, si cerca di trovare una mediazione tra il massimo simulativo assoluto (una roba tipo il massimo comune denominatore che mi sono appena inventato, però rende l'idea) e il minimo comune divertentismo, per così dire. Nel caso di Silent Hunter 5 la sintesi tra questi due fattori è piuttosto evidente: rispetto al passato, questo simulatore di sottomarini incorpora oggi una trama più ricca di dettagli umani, con la presenza di un equipaggio in carne e ossa con caratteri da gestire, e nuovi elementi di gioco, come l'esplorazione in prima persona degli angusti spazi del sottomarino stesso. Tutto questo senza rinunciare alla spiccata natura realistica di tutte le operazioni che si svolgevano a bordo di un'imbarcazione così particolare.

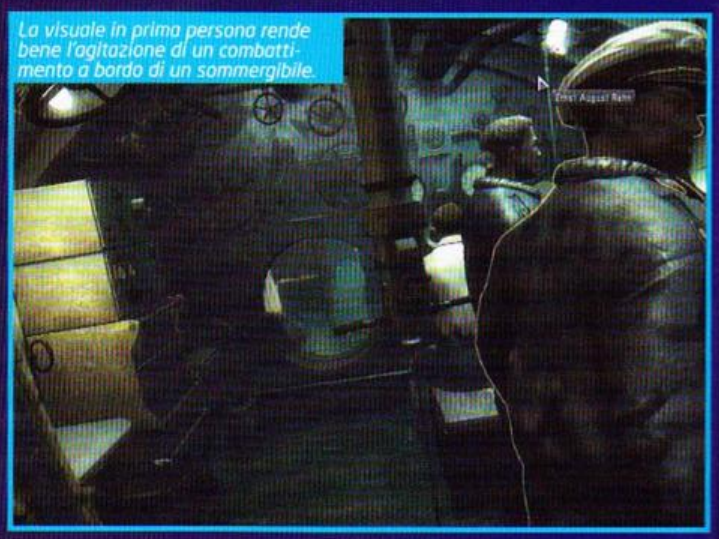
IN SILENT HUNTER 5 È NECESSARIO INTERPELLARE GLI UFFICIALI IN MOLTE OCCASIONI

Bene, allora andiamo subito a controllare se questa sintesi ha dato i frutti sperati o meno.

COME IL TONNO INSUPERABILE

Per chi fosse completamente a digiuno della questione, diciamo subito che l'avventura narrata nella lunga campagna di Silent Hunter 5 (una ventina di missioni, alcune delle quali non sequenzialmente collegate alle altre ma "sbloccate" in base ai traguardi che siamo in grado di portare a termine) è ambientata nelle calde acque dell'Oceano Atlantico ai tempi della mai abbastanza citata Seconda Guerra Mondiale. Il nostro alter ego è un capitano di un U-Boot tedesco, temibile sommergibile nazista pronto a mietere vittime tra navi mercantili, flotte e incrociatori alleati grazie alle sue spettacolari capacità operative. Tra queste si possono annoverare

La WW2, gli U-Boot, le cariche di profondità e gli incrociatori Alleati. Bentornati in Silent Hunter!


La visuale in prima persona rende bene l'agitazione di un combattimento a bordo di un sommergibile.

La gestione degli scontri è stata resa semplice e intuitiva. Il ritmo di gioco rimane quello di un simulatore bellico di questo genere, non si scappa.

La mappa strategica permette di calcolare rotte, gestire i movimenti e riassumere le informazioni ottenute dall'ufficiale alle comunicazioni radio.

L'ENGINE FA DI TUTTO PER CERCARE DI MOVIMENTARE I COMBATTIMENTI, GRAZIE A ESPLOSIONI, CAMBIAMENTI CLIMATICI E MOTI ONDOSI

la capacità di movimento, la profondità di immersione, il carico di siluri e armi a disposizione e, non ultimo, un equipaggio in molti casi in grado di affrontare le lunghe e solitarie missioni di ricognizione.
Tutto questo in termini di gioco si trasforma, nel caso di Silent Hunter 5, nella commistione tra simulazione e azione descritta poco fa. Ogni missione si presenta con un briefing sommario: un'area da perlustrare, un porto da raggiungere, un rendez-vous da non mancare. Da lì in avanti, però, la situazione si può complicare con incontri inattesi, cambi di strategia e tutto quanto il mare bellico di quegli anni poteva proporre in una quasi interminabile serie di eventi capaci di far protrarre una missione anche per una buona manciata di ore, se giocata senza trascurare obiettivi secondari e altre operazioni. In questi lunghi momenti al giocatore è permesso di fare un po' di tutto, a partire dalla gestione del periscopio per individuare gli obiettivi da colpire (il sistema di puntamento delle armi è piuttosto semplice e intuitivo, soprattutto rispetto al passato della serie), la visuale della mappa strategica (sulla quale segnare la rotta principale, calcolare distanze, identificare la posizione di porti e altri luoghi di interesse) o l'esplorazione in prima persona del sottomarino stesso. Quest'ultimo punto può sembrare fine a se stesso, ma in realtà sarà fondamentale interpellare gli ufficiali in molte occasioni.

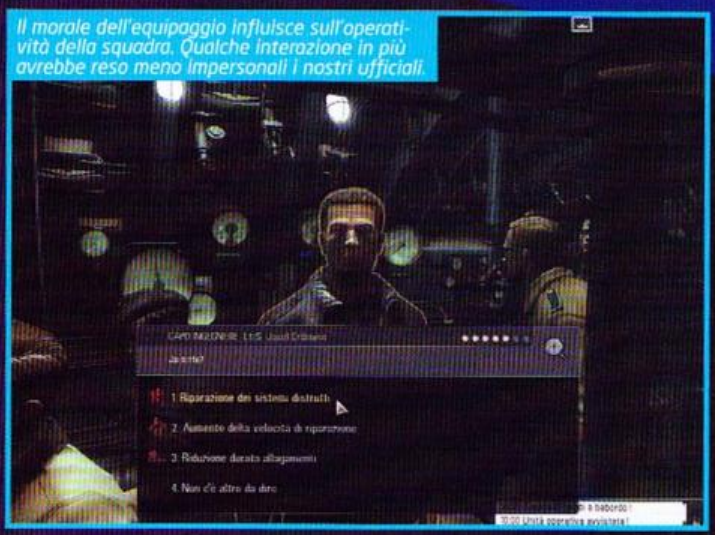
UN EQUIPAGGIO PRONTO A TUTTO

Le funzioni dell'equipaggio sono molteplici: l'ufficiale alle riparazioni può essere istruito per decidere autonomamente la lista delle priorità o per seguire gli ordini del capitano, il responsabile tattico può prendere in mano alcuni combattimenti lasciandoci la libertà di occuparci di altro, la vedetta può segnare sulla cartina movimenti e velocità dei nemici mentre rimaniamo nascosti sotto il pelo dell'acqua. Questi sono solo alcuni esempi, ma rendono abbastanza bene l'idea del meccanismo di funzionamento degli ufficiali introdotto in questo capitolo. Purtroppo, dobbiamo dirlo, ci sono alcune cose non proprio indimenticabili di questo sistema: per prima cosa le opzioni a disposizione di ogni ufficiale sono fisse nel corso del tempo, impedendo agli stessi di progredire e offrire nuove scelte con il passare delle missioni. In più, nonostante l'atmosfera nel sottomarino sia resa piuttosto bene, è presto intuibile che i movimenti a bordo sono limitati a pochi centimetri quadrati, rendendo di fatto e ben presto questa sezione una ripetizione quasi fastidiosa di micro spostamenti.

VEDERE IL MONDO DA SOTTO

Le nuove opzioni di gioco aggiungono azione a un simulatore di suo piuttosto statico, e possiamo dire che il motore grafico cerca di fare lo stesso con la rappresentazione degli spazi marini. Nonostante i pochi oggetti da rende rizzare, infatti, l'engine fa di tutto per cercare di movimentare i combattimenti, grazie a esplosioni, cambiamenti climatici, moti ondosi e tutto quello che possiamo immaginare dovesse accadere muovendosi a bordo di una latta di ferro che saliva e scendeva dalle profondità marine fino a emergere per combattere a pelo dell'acqua. Un esercizio di stile piuttosto buono, che però non paga in termini di richieste hardware, decisamente sopra la media per un titolo del genere.

Massimo "NKZ" Nichini
nkz@sprea.it


Il morale dell'equipaggio influisce sull'operatività della squadra. Qualche interazione in più avrebbe reso meno impersonali i nostri ufficiali.

Anche Silent Hunter 5 richiede una connessione sempre attiva per giocare.

Commento

Silent Hunter 5 è un gioco piacevole, sempre che si apprezzino i simulatori duri e crudi. Nonostante l'introduzione di ufficiali da interpellare e dell'esplorazione in prima persona, infatti, il cuore del gioco rimane simulativo, con i pregi e i difetti che questa cosa comporta. L'engine è forse un pochino esoso ma piuttosto agile e capace di rendere bene le battaglie. Ad abbassare in parte questi giudizi positivi ci pensa esclusivamente il fattore tempo: con missioni piuttosto lunghe e articolate, l'esperienza di Silent Hunter 5 non è proprio alla portata della pazienza di tutti.

Pro: Più azione che in passato
Un equipaggio vivo...

Contro: ... ma non sfruttato benissimo
Missioni lunghissime

VOTO 76

■ CPU: Single Core 2.4 GHz (Dual Core 1.8 GHz) ■ RAM: 1 GB (2 GB)
■ SCHEDA VIDEO: ATi Radeon X1600/nVidia GeForce 6600 (ATi serie HD3800/nVidia serie 8800)
■ SPAZIO SU HD: 8 GB ■ CONNESSIONE: ADSL
■ SVILUPPATORE: Farm 51 ■ PUBLISHER: 1C Company
■ DISTRIBUTORE: Steam ■ MULTIPLAYER: Internet, LAN
■ LOCALIZZAZIONE: Assente ■ PREZZO INDICATIVO: € 24,99

www.necrovision-game.com

NecroVision: Lost Company

I sogni non muoiono all'alba, e nemmeno gli incubi di un modesto FPS...

Con il nuovo capitolo di Necrovision, sfornato ad appena un anno di distanza dal titolo originale, i russi di Farm 51 hanno facilitato di parecchio il compito di un recensore: vuoi per la riproposizione di gran parte del materiale già visto, vuoi per un'offerta in singolo decisamente ridotta, N:Lost Company non si discosta molto da un'operazione smaccatamente commerciale, e la cosa dispiace soprattutto a chi, come il sottoscritto, ha apprezzato il ritmo e alcune invenzioni del primo episodio. Certo, sulla carta gli sviluppatori hanno mantenuto la parola data, introducendo le feature "inedite" annunciate negli scorsi mesi, ma il risultato finale presenta limiti tecnici ancora molto pesanti: anzi, si può affermare che la situazione è ulteriormente peggiorata, proprio a causa delle caratteristiche che avrebbero dovuto donare maggiore "respiro" all'esperienza, complice un'implementazione frettolosa e poco convinta. Detto questo, la clamorosa "ammucchiata" di soldati, demoni e vampiri fra le trincee della Prima Guerra Mondiale rimane appannaggio esclusivo di questa sgangherata serie, e se qualcuno si sente intrigato dalla peculiare ambientazione, beh, sappia che in giro si trova molto di peggio, anche a prezzo pieno...

MENTRE SULLA SUPERFICIE SI COMBATTE LA GRANDE GUERRA, NELLE VISCERE DEL PIANETA SI STA SVOLGENDO UNA BATTAGLIA ALTRETTANTO CRUENTA TRA CREATURE SOVRANNATURALI

APOCALISSE BULIMICA

L'impianto narrativo di Necrovision sembra il tripudio dell'eccesso in salsa horror: mentre sulla Terra si combatte la Grande Guerra, nelle viscere del pianeta si sta svolgendo una battaglia altrettanto cruenta tra creature sovrannaturali. Da una parte c'è l'antichissima civiltà dei vampiri, che fa uso di poteri magici e avanzate tecnologie (visivamente, in marcato stile steampunk), dal-

In N:LC non manca una manciata di nuovi nemici. Niente di esaltante, comunque: questo è un "furetto" accoltellatore insieme a un robot volante.

Le sequenze con la maschera antigas non sono moltissime. A ogni modo, l'idea è stata esportata nel multiplayer.

Nei livelli avanzati sarete accompagnati da un trio di vampiri in armatura, simili ai nemici visti nel primo capitolo.

l'altra il caos supremo, un'orda di demoni pronta a riprendere il controllo sul globo terrestre: in mezzo ci siete voi, un semplice soldato che si trova, dopo i duri combattimenti tra le trincee, a essere reclutato dai vampiri per combattere la battaglia finale, direttamente all'Inferno. Mi sono permesso di generalizzare, senza riferimenti ai rispettivi capitoli, per un motivo ben preciso: alla fine, questa struttura è stata riproposta con una sola variante, data dal diverso fronte di appartenenza dei protagonisti, americano in Necrovision e tedesco in questo episodio. In particolare, in Lost Company l'eroe è un militare incaricato di trasportare una cura per "La Piaga", un virus dagli effetti scontati fino alla nausea, con tanto di zombie e simili mostruosità al seguito.
La cosa bella è che il finale è stato già rivelato nei primi comunicati stampa, e per questo anche noi lo divulghiamo serenamente: il nuovo protagonista diventerà il "necromancer" già affrontato dal Simon Buckner del primo episodio, anche se prima dovrà guidare gli eserciti della Terra contro l'inaspettato nemico.

ASPETTAMI, CHE TI SPARO ADDOSSO

L'intervento di frotte di soldati al nostro fianco è una delle feature principali di questo prequel, cosa che ha comportato una maggiore attenzione sugli script e sul comportamento artificiale dei commilitoni. Purtroppo, tali propositi sono stati vanificati da problemi di path finding mai risolti, oltre che dalla "inutile" aggressività degli alleati, e le magagne risultano ancora più marcate in virtù della maggiore complessità delle battaglie "di massa". In particolare, i compagni (negli ambienti angusti due o tre soldati, una decina negli spazi aperti) tendono a spararci addosso con grande frequenza e risultano praticamente invulnerabili ai nemici: questa impostazione, indicativa dei limiti delle IA, inficia uno degli aspetti migliori del predecessore, ovvero il senso di sfida ereditato da uno sparatutto di razza come il buon Painkiller, dalla cui esperienza provengono svariati membri di Farm 51. Nel titolo originale, inoltre, veniva fornito al giocatore il mezzo più potente dei vampiri, una sorta di mecha dall'estetica retrò, per arrivare verso la fine del gioco all'inattesa cavalcatura di un animale mitologico; in N:LC, invece, si è pensato di introdurre un paio di mezzi estrapolati dalla Prima Guerra Mondiale, ovvero un biplano e un carro armato americano, ma la scelta risulta sin troppo "canonica" rispetto agli action di ambientazione realistica, senza contare il sistema di controllo estremamente impreciso, difficile da difendere persino in ottica "arcade". Purtroppo, solo negli ultimi livelli si ha a che fare con i gingilli concepiti dai succhiasangue (veri pezzi forti del primo Necrovision, dalla metà del gioco in poi), tra cui un devastante guanto multifunzione e alcune versioni "vampiresche" delle armi classiche, da usare contemporaneamente con godibili effetti pirotecnici. Non che lo spettacolo manchi del tutto, sia chiaro, ma una bella fetta del divertimento è stata inspiegabilmente tagliata: a consolarci restano gli strumenti di morte estrapolati dalla particolare epoca (nessuno si aspetti una spiccata fedeltà), divisi in fucili e mitragliatrici da imbracciare singolarmente e in pistole da affiancare ad armi per il corpo a corpo.
In generale, gli scontri sono un turbinio di calcioni nei denti e bocche da fuoco dagli effetti devastanti (rigorosamente "blood'n'gore"), con dinamiche che si ripetono ad libitum fino alla fine del gioco, a prescindere dalla natura degli avversari: come nel primo capitolo, inoltre, il ritrovamento di alcuni manufatti porta a potenziare un'abilità chiamata Fury, attiva in prossimità di morte e simile a una qualunque modalità "berseker". Non si tratta, però, di una trovata in grado di risollevare la forte ripetitività di fondo, come pure le "finishing move" risultano indistinguibili in mezzo al continuo volare di cervella e arti mozzati.

IN N:LC SI È PENSATO DI INTRODURRE UN PAIO DI MEZZI ESTRAPOLATI DALLA PRIMA GUERRA MONDIALE, MA I SISTEMI DI CONTROLLO RISULTANO ESTREMAMENTE IMPRECISI

Alcune sequenze mettono in mostra qualità notevoli, ed è un peccato che non siano state sfruttate a dovere.

SPIGOLOSITÀ INFERNALE

Come potete scorgere dalle immagini, il lavoro di Farm 51 non è interamente da buttare sul lato tecnico, anche se poco è cambiato dall'episodio uscito un anno fa. I modelli restano definiti come un sacco di cemento, roba da console di penultima generazione, mentre le texture presentano, al contrario, un livello di definizione piuttosto alto. Anche il motion blur e gli effetti di luce sono di buona qualità, mentre l'uso degli shader è massiccio ma fin troppo "caricato", a cominciare dalla pelle involontariamente "metallica" di tutti i personaggi umani (i cui modelli si ripetono in continuazione, anche per gli NPC più importanti). Il tutto è governato da un sistema fisico abbastanza convincente, che fa volare in aria corpi e detriti al momento giusto, affiancato però da animazioni così scarse da far stringere il cuore persino a un robot. Per dovere di cronaca, aggiungiamo che N:LC si porta dietro la sua "bella" opzione multiplayer, con relativa lista server perennemente vuota e una sola modalità dedicata, chiamata Gas Attack. Ah, c'è anche una "challenge room" per rigiocare alcune sfide e vincere le armi vampiriche da utilizzare nel single player, se proprio non ne avete abbastanza.

Mario Baccigalupi
secondvariety@sprea.it

Commento

Il coraggio e l'inventiva, i Farm 51 li avevano già mostrati in Necrovision, mischiando nel fango della Prima Guerra Mondiale suggestioni horror di grana grossa. Quello che serviva, in questo prequel, era un affinamento dell'impianto tecnico, che invece si rivela ancora una volta un guazzabuglio di imprecisioni e design poco raffinato. Se però il predecessore si era dimostrato corposo in termini di offerta, attraverso una lunga campagna, in N:LC le diaboliche vicende si risolvono troppo velocemente. Il titolo costa meno già in partenza, questo è vero, ma non abbastanza da poterne consigliare l'acquisto, nemmeno ai fan più sfegatati del genere.

Pro: Vampiri e demoni nella Prima Guerra Mondiale: solo Necrovision li ha

Contro: Più corto dell'originale
Limiti tecnici ancora pesanti

VOTO 56

■ CPU: Single Core 2,6 GHz (Dual Core 2,4 GHz) ■ RAM: 1 GB (2 GB)
■ SCHEDA VIDEO: Nvidia GeForce 6600/ATi Radeon X1300 (Nvidia GeForce 7950GT/ATi Radeon 4800)
■ SPAZIO SU HD: 5,5 GB ■ CONNESSIONE: ADSL
■ SVILUPPATORE: Katauri Interactive ■ PUBLISHER: FX interactive
■ DISTRIBUTORE: FX Interactive ■ MULTIPLAYER: Assente
■ LOCALIZZAZIONE: Completa ■ PREZZO INDICATIVO: € 9,90

www.kings-bounty.com

King's Bounty Armored Princess

SILVER AWARD GAMES machine

Il fantastico RPG strategico di Katauri è tornato, in quello che non è un seguito ma neanche una semplice espansione. Di sicuro c'è solo che la colonna sonora è la sigla di Lady Oscar...

Appassionati di RPG strategici, ho qui qualcosa che fa proprio al caso vostro. Si tratta di King's Bounty: Armored Princess e ho come l'impressione che vi piacerà parecchio, come del resto avete dimostrato in occasione della recensione apparsa su un paio di numeri fa. È che Armored Princess, nel mentre, è cambiato, ed è sbarcato nella nostra penisola a un prezzo ridicolo, per di più totalmente in Italiano. Per chi non sapesse di che stiamo parlando, facciamo un riassunto veloce.

Prendete un mondo di favola ricco di gnomi, elfi, nani, draghi, serpenti e ragni grossi come una Twingo, metteteci dentro un sistema di combattimento a turni, un enorme quantitativo di quest e ricompense, aggiungete incantesimi e magie, talenti e abilità e decorate il tutto con un draghetto custode, sempre pronto a salvare il sedere della protagonista. Dite che può bastare per attirare la vostra attenzione? Bene allora iniziamo, che lo spazio è quello che è e di cose da dire ce ne sono parecchie.

KING'S BOUNTY: ARMORED PRINCESS SBARCA NELLE NOSTRE EDICOLE COMPLETAMENTE IN ITALIANO

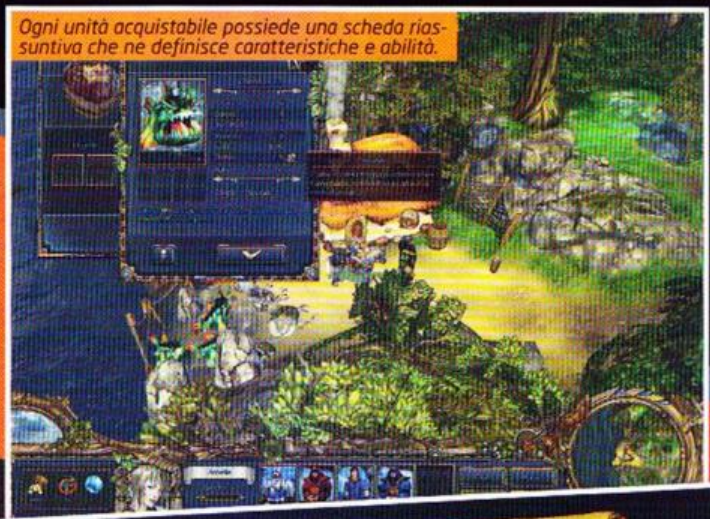
ENDORIA? TEANA? LADY OSCAR?

Come forse sapranno i lettori più attenti, King's Bounty: Armored Princess si rifà largamente al suo predecessore, The Legend (che a sua volta si rifà a un vecchio titolo per C64, Amiga e 386, ma ormai certe notizie sono cascate in prescrizione e quindi sorvoliamo). Dell'originale King's Bounty, Armored Princess mantiene gran parte dell'impianto tecnico e le meccaniche di gioco vere e proprie. A cambiare significativamente le carte in tavola troviamo una protagonista al femminile (la principessa Amelia), un mondo parallelo a quello raccontato nel primo KB (Teana, anche se la nostra avventura inizierà proprio sulla cara, vecchia Endoria), una serie di mostri e di unità tutte nuove da scoprire e un sistema di talenti ad albero ampiamente rivisitato.

Un mondo colorato e tutto da esplorare: il nuovo King's Bounty non stravolge nulla del precedente titolo ma rinnova quasi tutto, aggiungendo tantissima carne al fuoco.

La nostra eroina può indossare equipaggiamento magico e sbloccare talenti da tre diversi alberi di abilità.

Il combattimento a turni avviene su una mappa esagonale ricca di imprevisti e ostacoli: la gestione del turno, però, è piuttosto semplice.


Ogni unità acquistabile possiede una scheda riassuntiva che ne definisce caratteristiche e abilità.

Certo, direte voi, belle differenze. Ma se non sapessimo una cippa di KB? Ebbene, in sintesi si tratta del più classico degli RPG strategici: il giocatore esplora liberamente la mappa di gioco alla ricerca di tesori, oggetti magici, rune (da investire nell'albero dei talenti) e NPC vogliosi di offrire quest e ricompense assortite. Incontrando un altro nemico, il giocatore dispone le proprie armate sul campo di battaglia e "muove" a turno contro il nemico su una specie di scacchiera esagonale. Gli scontri sono vincolati a un sistema di regole molto rigido: per decidere chi inizia a ogni turno vale l'iniziativa, poi entra in gioco la forza di attacco e di difesa dell'unità, mista a quella della nostra eroina e del suo sfidante (che agiscono come modificatori per tutto l'esercito), quindi si decide come spostarsi, quali abilità delle milizie usare, se richiamare un incantesimo magico dal libro e se, eventualmente, utilizzare le abilità del draghetto che ci accompagna e che guadagna anche lui esperienza e livelli con il procedere dell'avventura. Finito lo scontro, se è rimasta in piedi almeno un'unità dell'esercito di Amelia, si assegnano le ricompense, pronti a ricominciare.

LA QUANTITÀ DI COSE DA FARE E DA SCOPRIRE È OLTRE OGNI LIVELLO DI IMMAGINAZIONE

MILLE MODI DI DIRE "TI SMEMBRO"

Il combattimento a turni appena descritto è solo una sintesi: in realtà, di cose da fare e decidere ce ne sono parecchie di più. Prendete ad esempio le magie: queste non sono imparate automaticamente da Amelia, che generalmente può sfruttare solo pergamene usa e getta. Disponendo dei giusti talenti e della giusta quantità di cristalli è possibile però trascrivere gli incantesimi nel libro e utilizzarli consumando il mana. Il draghetto, poi, utilizza una sua speciale riserva di potere, la furia: questa si genera uccidendo avversari o subendo colpi nemici. Una volta raggiunta la quantità di furia necessaria è possibile scatenare potenti attacchi o altri incantesimi unici dei draghi. Per quanto riguarda l'esplorazione, invece, non possiamo che essere meravigliati dal lavoro fatto dal team di sviluppo: certo, il mondo di Teana è quasi più stereotipato di Endoria e le quest non sono nulla di trascendentale per testi e situazioni, ma la quantità di cose da fare e da scoprire è oltre ogni livello di immaginazione, e questo garantisce una solida base allo sviluppo del personaggio e del suo esercito. Per quanto riguarda le unità, la scelta è altrettanto enorme: possiamo assemblare orde di piccoli mostri o poche milizie dal potere devastante, dedicarci alle unità a lungo raggio o mescolare il tutto con potenti guerrieri da corpo a corpo. L'unica limitazione, nell'assoldare milizie, è data dai punti comando a disposizione, che non possono essere superati. Per il resto, tutto è lecito.

Insomma, ancora una volta FX Interactive ha fatto centro, mettendo sul piatto un titolo dalle indubbie qualità che, specialmente al prezzo proposto, va tenuto in seria considerazione anche se vi state affacciando per la prima volta nella strategia.

Massimo "NKZ" Nichini
nkz@sprea.it

Commento

King's Bounty: Armored Princess è un piccolo capolavoro. Vasto e vario come pochi, l'RPG distribuito da FX Interactive coniuga bene scontri ragionati e avventura, centinaia di incantesimi e di oggetti magici e migliaia di unità da combattere o assoldare. Il tutto attraverso una veste grafica piuttosto colorata ed essenziale, ma non per questo sgradevole. Piacevole l'audio, ottimi testi in Italiano e prezzo, quest'ultimo particolarmente aggressivo. Insomma, un titolo bello, divertente, ampio e consigliato a tutti.

Pro: Decine di ore d'esplorazione
Centinaia di unità da provare
Graficamente leggero ma piacevole
Prezzo fuori parametro

VOTO 89

Pagina mancante

Pagina mancante

TGM AFTER

A cura di: Matteo Lorenzetti elvin@sprea.it

Che effetto hanno le patch su un viodeogame? Le modification ne allungano la vita? Che supporto ha avuto dagli sviluppatori? TGM After si propone di analizzare l'evoluzione dei giochi recensiti.

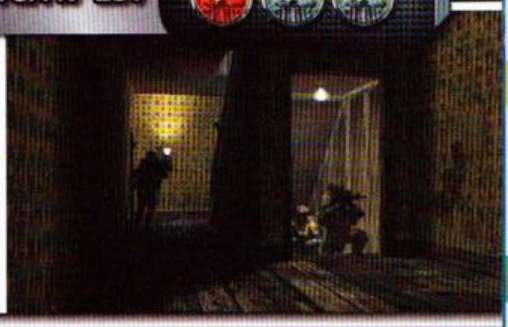
WOLFENSTEIN

C'era un tempo in cui la pubblicazione di un gioco id Software era un evento: internet, ancora agli albori, rischiava l'intasamento in occasione del lancio della demo. Il mondo ludico si fermava, letteralmente, per celebrare un passaggio che sotto molti punti di vista evolveva il concetto di videogame traghettandolo nell'era del tridimensionale e del multiplayer competitivo. Sono passati più di dieci anni e le cose sono cambiate drasticamente, al punto che le pubblicazioni id sono passate dalla fanfara degli anni novanta alla sordina tipica dei publisher che non credono nel potenziale successo di un gioco. È esattamente quanto accaduto per l'ultima incarnazione del brand Wolfenstein, realizzato da Raven Software ed Endrant Studios utilizzando una versione pesantemente modificata dell'id Tech 4. Ad agosto 2009 ha ricevuto una discreta accoglienza da parte del pubblico in virtù di un single player tutto sommato ben realizzato e inedito in termini di struttura di gioco; il responso non è stato tuttavia altrettanto positivo per quanto riguardava il multiplayer. Inizialmente piagata da una serie di problemi nella gestione client/server, l'opera degli Endrant Studios ha ripreso quanto fatto da Splash Damage con Enemy Territory per quanto riguardava la gestione delle classi, ma senza lo stesso livello qualitativo in termini di gameplay. Il primo mese di gioco online è stato quindi caratterizzato dalla pubblicazione di numerose patch volte a risolvere questo problema, che si sono concluse all'inizio dell'autunno restituendo un prodotto finalmente stabile e performante. Tutto bene quindi? Nemmeno per idea: come sempre più spesso accade per i giochi pubblicati durante l'estate, il successo online è fortemente condizionato dalla stagione poco adatta all'impegno in multi e dall'imminente apertura del periodo più intenso del mercato prenatalizio, che vede nei mesi di ottobre e novembre l'arrivo dei dominatori della scena. Questa situazione, esacerbata per breve tempo dai bachi di cui sopra e dall'inferiore qualità della componente multigiocatore, ha messo Wolfenstein in una posizione molto scomoda che gli ha impedito di decollare a livello comunitario e tornare così ai fasti di un passato che, a tutti gli effetti, pare irraggiungibile. La community è ridotta al lumicino e non è certo una delle più attive, al punto che spesso è difficile trovare server con un numero sufficiente di utenti con cui confrontarsi. La situazione è simile sul fronte del modding: la mancata pubblicazione di un SDK dedicato (nonostante le richieste della community) non ha permesso di andare più in là di qualche mod pensato per bilanciare armi e modalità sulle mappe più giocate. Troppo poco per emergere sulla concorrenza, troppo poco per soddisfare una community morta ancora prima di nascere: due indizi che confermano la scarsa volontà di investire in un brand decaduto che, con un maggiore supporto, avrebbe probabilmente finito per distogliere l'attenzione dal cavallo di razza di fine 2009 della scuderia Activision. A pensar male si farà anche peccato, ma resta il fatto che così com'è, Wolfenstein non può garantire divertimento supplementare oltre a quello offerto dal comunque più che discreto single player. Agente speciale avvertito...

AMERICA'S ARMY 3.0

Per anni America's Army è stato uno dei cavalli di battaglia della comunità multiplayer del forum di TGM Online al punto che, in collaborazione con il fido Snipershady, siamo arrivati a organizzare cinque tornei per le prime due versioni, tutti caratterizzati da un ottimo riscontro di pubblico. La lunga attesa che ci aveva portato ad America's Army 3.0, come avrete notato in sede di recensione finale, non è stata sicuramente premiata, visto lo scarsissimo livello qualitativo di questo terzo capitolo. Le premesse, fin dal primo giorno, non sono state molto positive in quanto immediatamente a ridosso della pubblicazione, gli sviluppatori civili che avevano realizzato il prodotto sono stati silurati dall'esercito americano (a causa del pessimo lavoro svolto?) consegnando il supporto del gioco a un team di sviluppo interno, stanziato presso il Redstone Arsenal. Un errore imperdonabile che, oltre alle terribili mancanze del gioco, espresse in sede di recensione sul fronte tecnico e del gameplay, ha compromesso la crescita di un prodotto su cui, nonostante tutto, il dipartimento della difesa americano ha investito un totale di trentotto milioni di dollari. Da allora è stato un susseguirsi di patch, alcune delle quali assolutamente mastodontiche, volte a rimediare alle mancanze di qualità e contenuti viste in prima battuta che, tuttavia, non sono riuscite a raggiungere l'obiettivo di far tornare sulla strada maestra gli appassionati delle prime due versioni. Le cose che non andavano e che tonnellate di bugfix non hanno risolto (dopo dieci mesi di beta) sono una montagna, ma le abbiamo sintetizzate velocemente in pochi concetti di base. Il pessimo netcode svetta su tutto e tutti: in uno sparatutto con tanto di server dedicati, non sapere se i colpi appena sparati andranno a segno, non invoglia certo a giocare nonostante la gratuità.

A questo si aggiunge una cronica mancanza di contenuti che in confronto alla versione 2.5 fa quasi ribrezzo, soprattutto se consideriamo il numero e la bellezza delle mappe di gioco realizzate per quella versione e la ristrettezza della 3.0. Solo cinque scenari (di cui due remake) non bastano certo, soprattutto se confrontati con la bellezza di FPS multigiocatore concorrenti a carattere commerciale (Modern Warfare 2 e Bad Company 2). A queste pecche si aggiunge una pessima gestione dell'interfaccia server, che costringe l'amministratore a editare manualmente alcuni file .ini per impostare round e caratteristiche di una partita. Non parliamo di effetti grafici assolutamente anacronistici come la nebbia che, dopo dieci mesi, tormentano la visuale dei giocatori insieme a modelli di personaggi e strutture di bassa qualità. Si tratta degli effetti del licenziamento degli sviluppatori originali che hanno impedito al gioco di godere di un supporto coordinato che potesse farlo migliorare in modo consistente rispetto alla pubblicazione iniziale. Gli effetti sono oggi ovvi e sotto gli occhi di tutti. A livello europeo AA 3.0 è giocato solo da una manciata di clan che tengono duro nonostante le pecche di un prodotto concepito male e supportato peggio. Negli Stati Uniti le cose vanno un po' meglio in virtù dell'enorme fanbase ereditata dalle versioni precedenti ma non ci sono dubbi su come l'U.S. Army abbia buttato al vento un sacco di soldi per un prodotto promozionale che nei prossimi anni (mesi?) si trasformerà in un costo che, vista la situazione dell'economia americana, difficilmente qualcuno vorrà accollarsi. Anche se il supporto pare destinato a continuare, non ci sono dubbi sul fatto che il destino di questo titolo sia ormai segnato.



A cura di: Matteo Lorenzetti elvin@sprea.it

Con l'eccezione di Star Wars: The Old Republic, le cartucce più grosse in ambito MMO sono state sparate e davanti a noi si prospetta un lungo periodo di attesa. Scopriamo insieme quali potrebbero essere le proprietà intellettuali che in un futuro nemmeno troppo remoto rischiano di diventare MMO di successo...

RTS

A cura di Matteo "Elvin" Lorenzetti elvin@sprea.it

BATTLE.NET 2.0

Il futuro del campo di battaglia è, ancora una volta, nelle mani di Blizzard.

I titoli realizzati da Blizzard nel corso degli anni si sono imposti all'attenzione dei giocatori più esigenti non solo per le loro qualità intrinseche, ma anche per tutta una serie di aspetti legati al gioco che ne hanno favorito la diffusione nei confronti del pubblico meno scafato. Funzionale al successo strepitoso di Diablo e Starcraft fu sicuramente il lancio di Battle.net: nel 1998 si era agli albori di Internet e un servizio di lobby integrata che permettesse di organizzare partite, stilare classifiche in automatico e comunicare in tempo reale con giocatori connessi da ogni parte del mondo, era sicuramente un assaggio succulento di quelle che sarebbero state le possibilità della rete negli anni a venire. Svanito il successo del gioco e modificata la struttura di Battle.net con la pubblicazione successiva di Warcraft III, il servizio è rimasto sostanzialmente immutato nel corso del tempo, aspettando l'arrivo del seguito ufficiale del gioco che lo ha reso famoso. Proprio Starcraft II è l'occasione giusta per Blizzard di proporre la tanto attesa versione 2.0 di Battle.net che promette di reinventare, sotto molti punti di vista, il servizio di connettività per i giochi di strategia in tempo reale. Anche se si tratta di un servizio integrato studiato esclusivamente per affiancarsi all'utilizzo di prodotti Blizzard presenti e futuri, la presentazione di BNET 2.0 ha suscitato più di un chiacchiericcio, non tanto per le funzionalità sociali di comunicazione, organizzazione di partite singole, tornei, ladder e campionati, quanto per la necessità di richiedere una connessione costante a Internet (una flat ADSL o fibra ottica quindi), anche giocando in solitario. Considerazioni economiche sulla necessità di restare costantemente connessi a parte (che nella realtà del mercato delle connessioni moderne non rappresenta più un grosso problema), molto interessanti sono state alcune delle digressioni fatte in fase di presentazione. Anche se il motivo essenziale trova spiegazione nella volontà di contrastare efficacemente la pirateria, ci sono altri aspetti per cui BNET 2.0 potrebbe fare da battistrada per il futuro degli RTS e dei videogiochi in particolare. Stando a quanto ha dichiarato proprio Greg Canessa, lead designer del servizio, il client installato raccoglie informazioni sulla skill del giocatore non solo quando questi gioca online, ma anche offline, andando a comporre un quadro da Grande Fratello digitale che solo fino a qualche anno fa destava molte preoccupazioni tra addetti ai lavori e pubblico inerenti alla privacy della clientela. L'annuncio di Blizzard non ha invece suscitato particolari clamori a riguardo visto che insieme alla parola "connessione" sono state pronunciate anche le paroline magiche "achievement" e "matchmaking". Saranno quindi presenti obiettivi sbloccabili, una feature decisamente insostituibile ormai, mentre, decisamente più importante, è il sistema di gestione delle partite che, a differenza del passato, troverà in automatico un avversario adatto alle possibilità del singolo o della squadra. Questo avverrà non solo in base alla semplice statistica di vittorie e sconfitte, ma anche in relazione allo stile di gioco, alla razza e alle tattiche più utilizzate. Una rivoluzione nel mondo degli RTS su PC? Conoscendo la bravura di Blizzard nel cambiare il modo di approcciarsi ai generi, in cui nel corso degli anni ha investito le sue risorse, pare proprio di sì.

L'evoluzione di Battle.net

Un'ulteriore conferma del livello qualitativo raggiunto da BNET 2.0 è il supporto che Blizzard vuole offrire tramite la sua piattaforma anche agli eventuali creatori di mod. Con la pubblicazione del gioco, sarà possibile uploadare direttamente il mod sui server Blizzard e da lì gli utenti saranno in grado di scaricarlo e commentarlo. Una novità assoluta in questo campo su cui non vediamo l'ora di mettere le mani.

Tutte le nostre statistiche in una sola schermata: meglio specializzarsi in una razza o essere il più imprevedibili possibile?

Il livello di rifinitura di Starcraft 2 è semplicemente eccezionale...

... ma anche il servizio dedicato, promette emozioni di altissimo livello.

A cura di Matteo "Elvin" Lorenzetti (elvin@spread.it)

IL FUTURO DEL GRIND

Se il futuro del multiplayer è nei MMO, è altrettanto vero che la chiave del loro successo è anche una forte proprietà intellettuale. Quali RPG di massa ci possiamo aspettare nel prossimo futuro?

Con la progressiva industrializzazione del settore videoludico, il valore delle proprietà intellettuali ha progressivamente aumentato la propria importanza per le casse delle software house più danarose: società che possono permettersi di sfruttare licenze costosissime o che, in passato, hanno avuto la capacità di creare un brand capace di attrarre centinaia di migliaia, se non milioni, di utenti. Non ci sono dubbi sul fatto che legioni di creativi al soldo dei maggiori publisher passano ogni giorno a scervellarsi sulla possibilità di realizzare la versione massiva di un videogioco tradizionale accarezzando l'idea di bissare, anche solo in parte, il colossale successo finanziario di Blizzard. Ci siamo quindi spremuti le meningi per qualche minuto e abbiamo deciso di lanciarci in una previsione, nemmeno troppo azzardata, su quali potrebbero essere le "next big thing" del decennio che si è appena aperto per quanto riguarda il settore dei MMO, prendendo a riferimento proprietà intellettuali di successo. Tutte speculazioni ovviamente, ma supportate da più di un buon motivo.

Guardie o ladri? Confidiamo tutti in Rockstar per un MMO a tema.

STARCRAFT

Una previsione facile come rubare le caramelle a un bambino: dopo dieci anni di attesa per il secondo capitolo di uno degli strategici più giocati di tutti i tempi, non ci sono dubbi sul fatto che Blizzard, una volta sicura dell'inizio del declino commerciale di World of Warcraft, inizierà a pensare (sempre che non lo abbia già fatto) alla struttura di un MMO anche per il suo più famoso strategico in tempo reale. Ha le capacità economiche per sviluppare qualcosa di completamente diverso da World of Warcraft, può fare affidamento su una proprietà intellettuale consolidata da due giochi completi e un'espansione (cui si aggiungeranno senza dubbio alcune novelizzazioni). Più di ogni altra cosa dispone già del know-how tecnico in termini di gestione dell'infrastruttura del gioco e gestione della community, acquisiti in sei anni di esperienza con WOW. Con questi presupposti, un MMO per Starcraft non è una possibilità, ma solo questione di tempistiche legate a World of Warcraft: improbabile Blizzard voglia aprire un'altra bottega senza prima essere sicura di aver spremuto per bene il potenziale del MMO più giocato di tutti i tempi, e, soprattutto, senza la sicurezza di partorire qualcosa di veramente innovativo.

Una Zombie Apocalypse in versione massiva? Quale brand migliore di Resident Evil? Se solo Capcom la smettesse con i medaglioni e le piantine...

CALL OF DUTY

Molto di quanto farà Blizzard, dipenderà anche dal suo partner commerciale Activision: anche se la prima è stata di fatto acquistata dalla seconda, non ci sono dubbi sul fatto che goda di una sostanziale indipendenza per tempi e modalità di sviluppo. Quanto possa ancora durare non c'è modo di dirlo, ma è chiaro che l'unione di questi due colossi del mercato porterà allo sviluppo di qualche proprietà intellettuale di Activision in termini massivi, magari proprio sotto la supervisione degli uomini di maggiore esperienza di Blizzard. Sotto questo punto di vista non ci sono dubbi sul fatto che Call of Duty è il candidato principale a questo genere di assimilazione massiva. Anche se si tratta dello sparatutto per eccellenza, il potenziale di un marchio in grado di piazzare cinque milioni di copie durante la prima settimana di lancio, val bene qualche anno di brainstorming. Non sarà facile trovare una soluzione tecnica che possa portare la guerra moderna (o passata, con un MMO sulla Seconda Guerra Mondiale) su PC e console, arrivando ad abbracciare un pubblico assai eterogeneo. In caso di successo tuttavia, milioni di giocatori difficilmente riuscirebbero a resistere a una nuova chiamata alle armi, anche se soggetta a un eventuale abbonamento mensile.

Non è un "se" ma un "quando". Terran, Zerg o Protoss per il vostro primo personaggio?

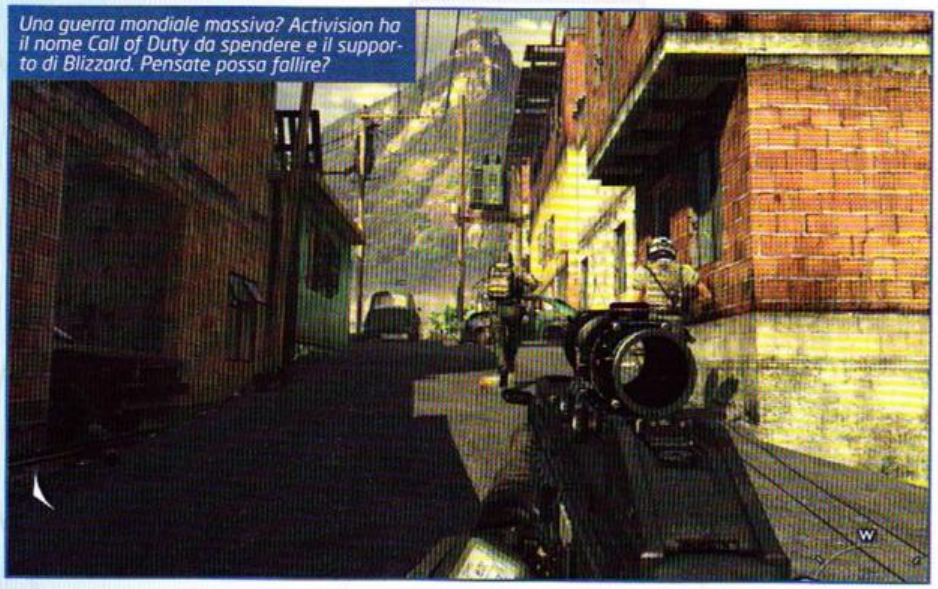
RESIDENT EVIL

Andando in tema Zombie Apocalypse le cose si fanno interessanti: Capcom da ormai qualche anno continua a riproporre nuovi capitoli della serie RE senza particolari innovazioni nella struttura e meccanica di gioco. A spingere verso una possibile contestualizzazione massiva hanno pensato i tre film con protagonista Milla Jovovich. Si tratta di pellicole che hanno ottimamente preso spunto dalle vicende del primo titolo della serie per arrivare a una quasi totale distruzione del genere umano; un mondo assolutamente perfetto dove ambientare un survival MMO. Il problema principale è che Capcom non pare avere le capacità per imbarcarsi in un progetto simile, visto il suo background passato. Resta il fatto che si tratta di una proprietà intellettuale troppo ghiotta per non essere presa in considerazione dopo cinque giochi, tre film e milioni di aficionado in giro per il mondo.

MASS EFFECT/ALIENS VS PREDATOR

Per quanto riguarda la fantascienza futuribile, due IP potrebbero in futuro scontrarsi con grande clamore per il predominio delle connessioni degli appassionati di Sci-Fi e sono Mass Effect e il brand Aliens vs. Predator. Sicuramente BioWare sotto questo punto di vista è nettamente in vantaggio: detiene l'IP di un gioco di grande successo caratterizzato da una struttura RPG di base che si presterebbe in modo eccellente a essere "massivizzata". La considerazione di cui BioWare gode da parte di pubblico e industry è altissima e sta acquisendo il know-how necessario alla realizzazione di un MMO lavorando a Star Wars: The Old Republic anche grazie al supporto degli ex membri di Mythic accasatisi dopo l'esperienza negativa di Warhammer Online. Anche in questo caso, un MMO dedicato a Mass Effect sembra solo questione di tempo a differenza del brand Aliens vs. Predator. La Fox detiene i diritti di sfruttamento dei due alieni più famosi della celluloide e finché qualche publisher non si farà sotto con cifre molto consistenti, difficilmente ci sarà occasione per dar vita alla versione massiva di un universo dipinto in sette film e svariati videogiochi. Il potenziale di questa accoppiata è tuttavia enorme e trasversale: impossibile ignorarne l'appeal nonostante il background più da sparatutto che non da RPG.

Anche Mass Effect ha tutte le carte in regola per spingere BioWare in alto. Molto dipenderà dall'accoglienza di SWTOR.


Una guerra mondiale massiva? Activision ha il nome Call of Duty da spendere e il supporto di Blizzard. Pensate possa fallire?

Sbucano dalle fottute pareti. Anche i soldi che serviranno a convincere la Fox a imbarcarsi in un MMO potenzialmente devastante.

GRAND THEFT AUTO

Ultimo ma non meno importante, il brand criminale è sicuramente quello del parco di Rockstar che meglio si presta a una potenziale conversione multiplayer di massa. Pensate a una rete di città in cui centinaia di criminali e sbirri si muovono per portare a termine rapine del secolo, fughe rocambolesche e sparatorie come nemmeno nel miglior film hollywoodiano. La capacità di Rockstar di creare personaggi, ambientazioni, atmosfere e situazioni è assolutamente fuori discussione e il divertimento che si potrebbe ricavare da questo violento universo alternativo è praticamente fuori parametro. L'arrivo di All Points Bulletin (stessa idea, ma niente IP) ci darà una buona cartina tornasole per capire se il genere criminale potrà avere un futuro nel mercato massivo dei prossimi anni. Certo è che l'idea di impersonare un Tommy Vercetti o sbattere al fresco il Nico Bellic di turno ha effettivamente tutto un altro sapore.

A cura di Matteo "Elvin" Lorenzetti e Mr. Spock

BETAMACHINE

CRAFT OF GODS

La mitologia serve solo per raccontare favolette ai bambini durante le lunghe notti invernali? Decisamente no.

In un periodo non particolarmente pregno di novità, un MMO realizzato da uno studio di sviluppo russo sulla mitologia slava è sicuramente un diversivo piacevole. Craft of Gods è un MMO fantasy in open beta basato sulle vicende delle popolazioni immaginarie di Akvilon, un mondo in cui si combattono eternamente sei razze adepte al culto della luce e dell'oscurità, più una misteriosa settima razza neutrale. Non sarà il massimo del glamour, ma almeno è qualcosa di diverso dalla classica mitologia giapponese cui siamo abituati da tempo a causa dell'invasione dei MMO Free to Play che arrivano dall'oriente. Le prime impressioni che abbiamo ricavato da questa open beta sono un contrasto tra aspetti positivi e negativi che comunque lasciano aperto più di uno spiraglio per la buona riuscita di questo prodotto. Una volta effettuata la scelta della fazione tra luce e oscurità (tre razze a testa), inizia una prima fase di esplorazione e adattamento alle meccaniche di gioco che sono quelle di un tipico RPG fantasy. La prima cosa che colpisce è che il mondo di gioco è veramente immenso e, se non fosse per le prime tipiche quest in cui ci viene chiesto di far fuori qualche mob nelle vicinanze, non si saprebbe veramente da che parte voltarsi. Le indicazioni per le quest a lungo raggio sono infatti abbastanza generiche e il rischio di perdersi decisamente elevato. Che si tratti di un aspetto voluto, almeno per quanto concerne le prime fasi, ci è venuto in mente dopo un'oretta di gioco, probabilmente per far capire al giocatore che c'è veramente un sacco da fare e da esplorare. Una volta preso atto di questo siamo tornati all'ovile e abbiamo iniziato a concentrarci più attivamente sul sistema di combattimento e crescita del personaggio. Per quanto riguarda il primo caso non ci sono novità di rilievo nelle meccaniche consolidate di questo genere: un punta e clicca condizionato dalle abilità del proprio personaggio, tutto sommato facile da assimilare, su cui deve essere spesa ancora qualche ora di sviluppo: a volte i colpi non vanno a segno o, inspiegabilmente, visto il basso livello dei nostri avversari, non causano danni a sufficienza. Molto più interessante è il sistema di crescita del personaggio: non è stato implementato l'uso di alcuna classe, ma un sistema di abilità separate che è possibile potenziare "andando a scuola" e investendo punti di conseguenza per personalizzare in modo diverso il proprio alter ego. Anche se abbiamo visto solo i primi cinque livelli, non abbiamo ricavato l'impressione che GoC sia un gioco in cui l'equipaggiamento risulti essenziale per arrivare alle sfide più impegnative delle quest di alto livello. Vagando per il mondo di Akvilon abbiamo notato la presenza di numerosi dungeon in cui non siamo potuti entrare e in cui non abbiamo potuto testare le potenzialità del gioco in termini di party, che, in sede di recensione finale, saranno tutte da esaminare. Tecnicamente Craft of Gods non è malvagio, ma sicuramente non è una produzione che può rivaleggiare con MMO tecnicamente di alto livello come Age of Conan o Aion. La grafica mostra qualche anno sulle sue spalle ma tutto sommato non è poi così male, viste anche le dimensioni dell'area di gioco. Le animazioni lasciano parecchio a desiderare e probabilmente è questo l'aspetto più importante su cui i Cyberdemons dovranno lavorare da qui alla pubblicazione, che dovrebbe avvenire a ridosso della prossima estate.

MODALITÀ: **Open** STATUS: **Attiva**
SITO: **http://www.craftofgods.eu** USCITA: **Primavera/estate 2010**

A cura di Paolo Davide "Mascalzone" Lumia (mascalzone@tgm.it)

MASSIVENEWS

Le più succose anticipazioni sul mondo in continua evoluzione dei MMOG: tutto quello che fa "massnotizia" è qui!

Il mese scorso vi avevo promesso una puntata incentrata sui MMORPG free to play, perciò cominciamo con una panoramica completa delle novità dell'ultimo periodo partendo da quello che può definirsi l'attuale Re dei GdR online gratuiti, quel **Runes of Magic** che non a caso riprende molte delle caratteristiche salienti di WoW. Frogster Interactive ne ha annunciato la seconda espansione, il Chapter III, intitolata The Elder Kingdoms, che introdurrà moltissime novità nel mondo di Taborea. Innanzitutto un intero continente, Zandorya, le cui tre città principali forniranno centinaia di quest inedite che porteranno i player fino al sessantesimo, aumentando di cinque livelli il cap grazie a una pletora di skill aggiuntive per ognuna delle classi. Non potranno naturalmente mancare nuove instanze end-game, per le quali verranno inoltre implementati diversi livelli di difficoltà. A conferma di ciò che ha realmente costruito il successo di questo titolo, ovvero la costanza con cui Runewaker sforna aggiornamenti, piuttosto che un gameplay particolarmente originale, non mancherà una sostanziosa infornata di contenuti per quel che è il contorno della progressione del personaggio: insieme al nuovo Battlefield Tyrefen Mountain Range arriveranno il ranking PvP e un reward system dedicato, senza contare che le gilde potranno sollazzarsi con nuove quest e nuovi edifici per i castelli. A completare il tutto ci sono tre minigiochi inediti, nuove rune e carte per il sistema di stat, la possibilità di unirsi in matrimonio e un festival dedicato alla musica. Insomma davvero tantissima carne al fuoco. L'obiettivo dei quattro milioni di giocatori non dovrebbe tardare a essere raggiunto. L'uscita è fissata per maggio e, se vi state chiedendo se per l'occasione TGM recensirà il titolo, la risposta è no, perché stiamo aspettando che venga localizzato... ma per il momento non posso dirvi altro!

Passiamo a quello che si annuncia come il principale concorrente di RoM, quell'**Allods Online** giunto alla fase di open beta e finalmente giocabile nella sua versione completa, tanto che i personaggi non verranno cancellati quando il gioco sarà pronto per la release. Il MMORPG di Astrum Nival sta facendo registare il pienone sui server europei e americani, tanto che l'avere in scuderia un cavallo di razza ha mandato fuori giri il publisher, che con l'apertura dell'item shop ha calcato un po' troppo la mano sull'hype generata dal titolo. D'accordo che si tratta di un tripla A gratuito, ma venti dollari per una borsa che aggiunge qualche slot aggiuntivo nell'inventario sono davvero troppi, anche perché la versione già pubblicata, quella russa, ha offerte decisamente più abbordabili.

[ALLODS] Il nuovo MMORPG gratuito dei russi di Astrum Nival è ormai aperto a tutti, pronto ad accogliere le migliaia di giocatori che lo hanno aspettato con trepidazione.

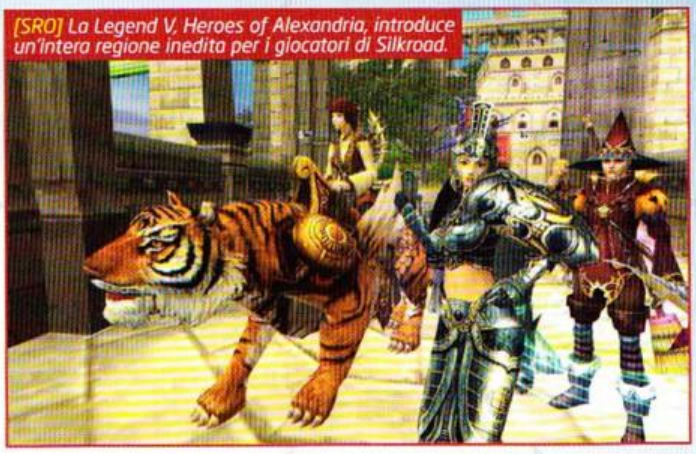
E nella speranza che anche per Allods arrivi presto la versione nella nostra lingua, gPotato ha aperto il portale italiano, con il primo titolo che beneficierà di una localizzazione completa per la nostra penisola: **Rappelz**, un MMORPG fantasy non proprio di primo pelo ma il cui gameplay votato all'azione non mancherà di fare proseliti, soprattutto considerando che quella che giocheremo sarà l'ultimissima versione, denominata Resurrection. Nel momento in cui leggerete queste righe la closed beta sarà già a buon punto, perciò non mancate di darci un'occhiata!

[RAPPELZ] Oltre ad Allods, gPotato si appresta a lanciare la versione italiana di questo GdR di massa decisamente action oriented.

Ma moltissimi sono i titoli i FP2 che si sono rinnovati negli ultimi mesi: per **Sword of the New World** è arrivato il volume secondo dell'espansione Echoes of an Empire, che introdurrà quest, armi e dungeon inediti, oltre a diversi nuovi personaggi giocabili, mentre il team di **Silkroad Online** ha rilasciato l'update Legend V: Heroes of Alexandria, che aggiunge dieci livelli di esperienza con l'implementazione di una nuova regione zeppa di dungeon. Non manche-

[RoM] Lunga è la strada che porta all'Elder Kingdom e al nuovo continente di Zandorya, ambientazione di Chapter III...

[SotNW] Con la nuova espansione Echoes of an Emprire II, Sword of the New World si arricchisce di molti contenuti.


[SRO] La Legend V, Heroes of Alexandria, introduce un'intera regione inedita per i giocatori di Silkroad.

[BF] Con la nuova edizione, BattleForge si rinnova con moltissime carte per unità e incantesimi, oltre alle due fazioni inedite Lost Souls e Twilight.

rà un revamp dell'interfaccia e un ulteriore giro di vite sui bot che da sempre infestano questo farming game. Prodotto di tutt'altro genere è l'RTS online card game **BattleForge**, di cui è recentemente uscita l'edizione intitolata Lost Souls, che introduce ben 120 nuove carte per unità, edifici e incantesimi, oltre a due nuove fazioni.

Per concludere la panoramica non resta che fare i complimenti a Sony Online, che ha raggiunto gli otto milioni di iscritti al suo **Free Realms** sempre in costante aggiornamento (l'ultima novità riguarda le cavalcature) e a Turbine, che con il cambio di modello commerciale di **Dungeons & Dragons Online**, che vi abbiamo ampiamente documentato su queste pagine, ha risollevato le sorti di un titolo che pareva essersi arenato, raggiungendo addirittura il milione utenti. Si spera che Frogster faccia lo stesso con **The Chronicles of Spellborn**, la cui versione 2.0 è già uscita in Giappone e a questo punto non dovrebbe mancare molto per poterla vedere anche in Occidente.

Per quel che concerne i più conosciuti MMORPG a pagamento, per dirla come un mio concittadino mi butto "a bombazza" su quanto annunciato nell'ultimo periodo. Cose tutt'altro che di poco conto, che approfondirò il mese prossimo visto che si tratta di cose ancora di là da venire, a parte l'ultima patch di **Warhammer Online** che ha portato a un completo revamp degli scenari, ridotti di numero ma rinnovati per garantire maggiore varietà. Non mancano poi le ennesime modifiche all'RvR, con l'arrivo di una valuta studiata per renderlo più remunerativo: tramite essa i giocatori infatti potranno acquistare nuovi set di armi appositamente introdotti.

Come vi sta andando invece con Fall of the Lich King? Avete già fatto fuori Arthas? Non devono esser pochi quelli di voi che ci sono riusciti, visto che Blizzard si appresta a lanciare un'altra istanza prima dell'arrivo del cataclisma su **World of Warcraft**: si tratta di Ruby Sanctum, raid dungeon da 10 e 25 player che arriverà con il revamp di Wyrmrest Temple.

Ormai è certo che nel 2010 vedremo la versione 2.0 di **Aion**, di cui vi abbiamo già parlato sul numero di febbraio: nel momento in cui state leggendo NCsoft potrebbe aver già fatto l'annuncio ufficiale. Sempre sul numero di febbraio avete potuto leggere la review dell'ultima espansione di **EVE Online**. Ebbene, CCP ha già annunciato la prossima! Si chiamerà Tyrannus e introdurrà quell'interazione planetaria che abbiamo largamente anticipato.

Chiudo con gli ultimi sviluppi riguardo a **The Exiled Realm of Arborea**, titolo a rischio cancellazione dopo che gli sviluppatori erano stati condannati per il plagio del codice sorgente di Lineage II: sembra invece che sia andando tutto apposto, visto che Bluehole ha annunciato l'apertura della divisione che si occuperà dello sviluppo della versione occidentale del titolo.

Per i dettagli su tutto questo, e molto altro, non mi resta che rimandarvi al prossimo numero di TGM!

[DDO] Passando al modello free to play, Turbine ha risollevato le sorti di un gioco che pareva destinato al dimenticatoio: sono ben un milione i nuovi utenti di Dungeons & Dragons Online!

[WAR] Con le novità introdotte dalla patch 1.3.4 Warhammer Online offre un completo aggiornamento degli scenari e del Realm Vs Realm.

IL MMORPG DEL MESE: AVALON HEROES

DotA dovrebbe essere un acronimo ben conosciuto dagli appassionati di giochi online. Defense of the Ancients è sicuramente il più celebre dei mod per Warcraft III, campo di battaglia per eccellenza di innumerevoli tornei professionistici in tutto il mondo. Questa mappa ha creato un intero sottogenere di RTS online, da Heroes of Newerth sino a questa sua ultima incarnazione sviluppata da WeMade Entertainment, che si propone di surclassare la concorrenza per l'abbondanza di modalità di gioco offerte. Queste vanno dal corposo single player dello Scenario Mode e arrivano a quelle in multi: si possono affrontare numerosi dungeon in coop con l'Adventure Mode e naturalmente sfidarsi tramite il Battle Mode in scontri all'ultimo sangue in duello o in squadre che possono comprendere fino a cinque giocatori. Assolutamente di prim'ordine la varietà degli eroi, e non mancano gradite sorprese come la presenza di mob anche nelle mappe PvP. Ancora da affinare, invece, il bilanciamento generale del titolo, che potete scaricare gratis sul portale alaplaya.it.

A cura di Matteo "Elvin" Lorenzetti elvin@tgm.it

MODIFICATION

Era ovvio che prima o poi qualcuno ci avrebbe pensato. Non siete d'accordo con noi?

FPS - VIETNAM WAR

Per lungo tempo il leggendario Vietcong, lo sparatutto realizzato nel 2002 da Illusion Softworks, è riuscito a catalizzare l'attenzione di molti appassionati sul conflitto che, a cavallo tra gli anni sessanta e settanta, ha fatto la storia della penisola d'Indocina.

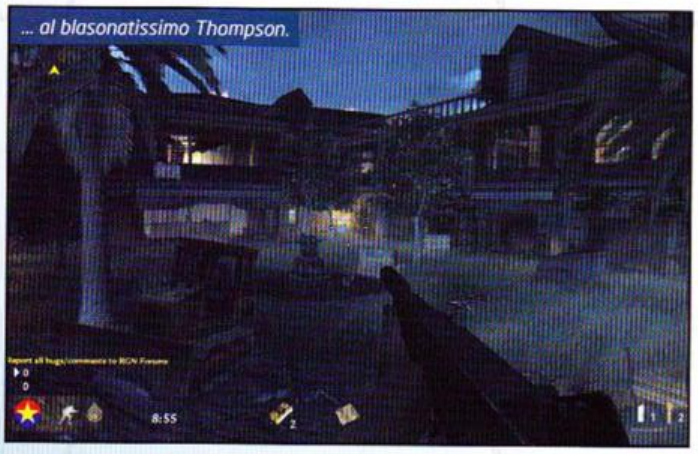
Anche se tecnicamente non era un prodotto di alto livello, si trattava comunque di un titolo solido che riuscì a riscuotere un notevole successo di pubblico presso una comunità, quella degli FPS bellici, in cerca di emozioni diverse dal solito Medal of Honor e Call of Duty. A otto anni di distanza, e una dozzina di sparatutto militari dopo, sui nostri hard disk è arrivato questo Vietnam Mod per Call of Duty World at War, che ci riporta nella giungla a cavallo tra Vietnam del Nord e del Sud usando come base l'ottima ambientazione messa a punto da Treyarch per la componente multigiocatore del titolo originale. Viste le somiglianze tra l'equipaggiamento e l'ambientazione di questi due conflitti sarebbe stato lecito aspettarsi qualche arma in più e una rielaborazione della giungla presente nel gioco originale. E invece il team di appassionati che si è dedicato alla realizzazione di questo mod ha dato veramente il meglio di sé, realizzando un pacchetto client di enormi dimensioni che raccoglie una serie di contenuti assolutamente di alto livello per quantità e qualità. Su tutto spicca la decina di mappe completamente inedite che compongono il grosso della modification, di cui due giocabili anche in versione notturna. Belle, ben fatte come layout e come elementi di contorno, presentano un sacco di punti tatticamente interessanti da interpretare. Anche se molti elementi sono inediti, si nota chiaramente che parecchi oggetti, strutture e veicoli sono stati recuperati dagli scenari del gioco originale. Il lavoro di rifinitura e di posizionamento è tuttavia eccellente e imparare a dovere tutti gli scenari richiede lo stesso impegno del gioco originale e di tutti gli altri titoli della serie CoD. Tanta bontà è pareggiata dal numero di modalità giocabili che sono rimaste le stesse del titolo originale: Deathmatch, Team Deathmatch, Search and Destroy, Sabotage, Domination, Capture the Flag, War e King of the Hill sono state riproposte senza particolari novità e questo è probabilmente l'unico difetto di un mod che avrebbe sicuramente giovato di qualche modalità inedita. La longevità è in ogni caso garantita e farà sicuramente sentire a casa chi ha macinato decine di ore di sparatorie sia con World at War sia con Modern Warfare. Il top dei contenuti viene comunque raggiunto dalla rielaborazione delle armi in dotazione alle due fazioni. Marine della prima divisione corazzata sono contrapposti a una selezione di Vietcong irregolari e reparti dell'esercito regolare nordvietnamita. Tutto il meglio delle armi in uso è stato realizzato da zero o retexturizzato a dovere: non è tuttavia solo la varietà delle armi, ma anche gli effetti distruttivi delle stesse e le loro caratteristiche che, nella migliore tradizione FPS degli ultimi dieci anni, devono essere studiate a fondo per potersi esprimere al massimo potenziale. La scelta delle armi è libera, ma può essere anche legata all'utilizzo di determinate classi che compongono una selezione predefinita di armi ed equipaggiamenti molto ben assortita e che rappresenta la componente tattica più importante del gioco. Saprete sfruttarla a dovere?

Le mappe sono completamente nuove: anche se la qualità estetica non è la stessa di quelle originali di Activision, sono molto ben realizzate sotto il profilo tattico.

UN SERVER SOTTOTERRA

Molto importante per un mod di questo genere è il supporto server dedicato che possa permettere agli admin di gestire la partita preimpostando ogni genere di opzione. Anche se all'interno della nostra FragZone DVD troverete solo il client per giocare, sul sito ufficiale del mod è possibile scaricare anche il server dedicato nel caso vogliate hostare una partita pubblica o in rete locale. Non solo: registratevi sul sito ufficiale e controllate periodicamente il topic contenente la lista dei server attivi in cui è possibile connettersi a ogni ora del giorno e della notte per sparare qualche colpo di M-16 o AK-47.

Il PPSH sarà anche un residuato della Seconda Guerra Mondiale ma in quanto a volume di fuoco non ha niente da invidiare...


... al blasonatissimo Thompson.

Titolo **VIETNAM MOD**
Gioco **CALL OF DUTY: WORLD AT WAR**
Sito **http://forums.raidersmerciless.com/**

GLOBALE **91**

A cura di Matteo "Elvin" Lorenzetti

MODIFICATION

Eserciti mai visti per Empire Total War. Ma tanta carne al fuoco anche per tutto il resto!

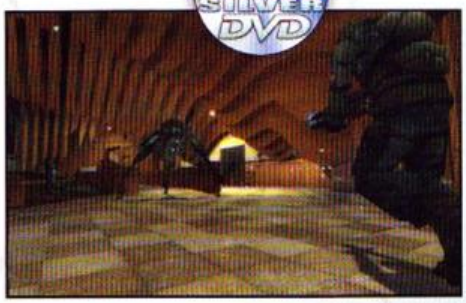
RTS - DARTHMOD EMPIRE

Ormai non passa mese senza che un bel mod per la serie Total War non veda la luce: dopo le contaminazioni dei mesi scorsi di Medieval 2, questo mese tocca a Empire con l'ottima produzione del Darthmod. Si tratta di una modification basata sulla campagna principale del gioco intervenendo su una serie di parametri che modificano drasticamente l'esperienza di gioco. Le novità sono numerose: oltre a una serie di nuove opzioni per la campagna globale che ci permettono di usare anche fazioni minori (ovviamente a nostro rischio e pericolo), troviamo parecchi miglioramenti all'IA e il pezzo forte di questo mod, le dimensioni degli eserciti. Utilizzabile soprattutto in multiplayer, è stata aumentata la composizione dei singoli reparti (con un evidente e inevitabile calo di prestazioni) che rende le battaglie ora molto più massiccie di quanto non accadesse in passato. Se il numero complessivo in precedenza era limitato a duemila uomini circa per ogni partecipante, ora si arriva al doppio, anche se il numero di reparti è rimasto praticamente lo stesso. Spettacolare e devastante, questa novità è un piacevole assaggio di quanto dovrebbe fare Creative Assembly con le prossime uscite della serie Total War, ormai pronta per rappresentare battaglie aderenti alla realtà anche in termini di composizione numerica delle forze in campo. Peccato per la perdita di prestazioni che limita l'utilizzo di questo mod a macchine molto potenti e gli impedisce di arrivare a un punteggio di prestigio assoluto, ma per il resto, un must have per tutti i patiti del titolo Creative Assembly.

Titolo **DARTHMOD EMPIRE**
Gioco **EMPIRE TOTAL WAR**
Sito **http://www.moddb.com/mods/darthmod-empire**

GLOBALE **89**

FPS - OUTPOST 16



Era veramente un sacco di tempo che non ci capitava tra le mani un mod di buona qualità per Half-Life 2. L'occasione giusta è capitata con Outpost 16, un singolo livello che riprende le vicende del gioco originale e ci rimette nei panni dei due protagonisti nell'eterna lotta contro i malefici Combine. Nulla di nuovo rispetto a quanto fatto da Valve o altri modder di alto livello in passato, ma indubbiamente è stato ottimamente realizzato. Un superlivello assolutamente splendido, ottimamente concepito per level design e illuminazione, pieno zeppo di sparatorie eccezionali e caratterizzato da un'ottima attenzione al dettaglio con scene scriptate, musiche e dialoghi originali. Un bel mod che, nonostante la sua brevità, si fa giocare con grandissimo piacere dall'inizio alla fine.

Titolo **OUTPOST 16**
Gioco **HALF-LIFE 2**
Sito **http://www.moddb.com/mods/outpost16**

GLOBALE **82**

RPG - 1257 AD MIDDLE EUROPE

Quante volte, giocando a Mount & Blade, avete dato di testa pensando alla bruttezza del mondo di gioco virtuale concepito dagli sviluppatori originali? Dopo anni di attesa, è finalmente disponibile la versione finale di una splendida modification intitolata 1257 Middle Europe. Si tratta di un mod che ambienta le meccaniche del gioco su una mappa dell'Europa medievale in cui si muovono le fazioni più importanti dell'epoca; il tutto nel tentativo di rielaborare le vicende di un tormentato periodo storico continuamente percorso da guerre e assedi. Ottimo anche il lavoro svolto nel design delle fazioni con un rifacimento di cavalleria, fanteria e arcieri fedele alle divise dell'epoca, con tanto di stemmi e stendardi.

Titolo **1257 AD MIDDLE EUROPE**
Gioco **MOUNT & BLADE**
Sito **http://www.moddb.com/mods/1257-ad-middle-europe**

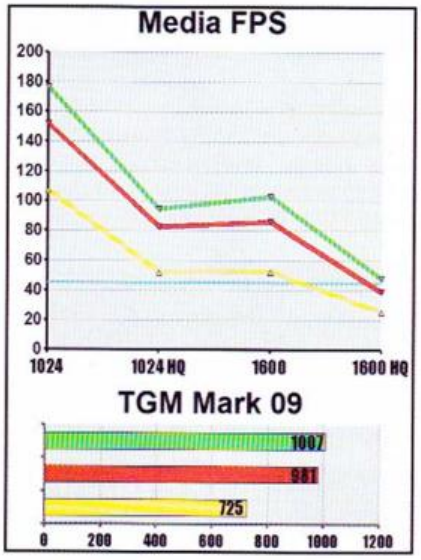
GLOBALE **87**

A cura di: Paolo Besser paolone@sprea.it

AMD aggiorna la sua piattaforma e apre al futuro, in attesa dei suoi primi processori a sei core. Ma, questo mese, la parola d'ordine è "risparmiare".

I NOSTRI BENCHMARK

Il TGM Mark 09 è lo strumento con cui The Games Machine valuta l'efficienza di schede video e computer completi con i videogiochi, effettuando test di velocità su ben cinque titoli diversi, usciti in epoche recenti o immediatamente precedenti: Prey, Crysis, FEAR, Far Cry 2, Unreal Tournament 3 e altri, pronti a intervenire in caso di necessità, tutti aggiornati alle loro ultime versioni. I test vengono effettuati, salvo in casi molto particolari, su un testbed composto da una scheda madre ASUS Rampage II Gene, con un processore Intel Core i7 a 3,20 GHz, 3 GB di RAM Kingston Hyper-X KHX12800D3 e un disco fisso Seagate Barracuda da 7200 giri/minuto, il tutto alimentato da un Enermax Revolution 85+ da 1050 W. Le risoluzioni di riferimento sono 1024x768 e 1600x1200 pixel: in entrambi i casi, i test vengono ripetuti una seconda volta attivando i filtri anisotropico 16x e antialiasing 8x, a cui vengono aggiunti eventuali bonus qualitativi come l'AA adattivo o quello per le trasparenze su GPU Radeon e GeForce. L'andamento dei frame è indicato nei grafici con differenti linee colorate. Nello schema in alto, è stata aggiunta una linea orizzontale azzurra all'altezza di 45 frame per secondo, giudicata una buona media per indicare la "fluidità" della grafica: l'occhio umano, infatti, comincia a percepire un movimento abbastanza fluido quando il computer riesce a visualizzare un numero di fotogrammi che varia, da persona a persona, tra i 30 e i 60 fotogrammi al secondo. Il valore del TGM Mark viene calcolato a partire dalla risoluzione verticale in cui tutti i giochi del campione riescono a raggiungere i 45 frame per secondo al massimo del dettaglio, con e senza filtri attivati, secondo una formula sviluppata all'interno della Redazione, e dovrebbe dare un'idea dell'efficienza del computer o della scheda video recensiti. Nel grafico superiore è possibile osservare l'andamento dei fotogrammi alle risoluzioni più comuni. Il grafico inferiore, invece, mostra i valori del TGM Mark a confronto. Quando si valutano i processori centrali, invece, viene indicato il valore in fotogrammi al secondo macinati dal codec DivX, un buon indicatore della potenza complessiva della CPU.



IL BORSINO DELL'HARDWARE

The Games Machine tiene sotto osservazione una ventina di componenti hardware di qualità, segnalando le loro variazioni di prezzo col passare del tempo. Di tanto in tanto cambiano, escono o rientrano in classifica, a seconda delle occasioni. Così con un colpo d'occhio è possibile individuare subito gli affaroni del mese!

=	mon	SAMSUNG SYNCMASTER 305T+	€ 1.350
▲	cpu	INTEL CORE i7 EXTREME 975	€ 859
=	vid	RADEON HD5970	€ 559
NEW	ssd	INTEL X25-M 160 GB	€ 399
=	vid	RADEON HD5870	€ 369
=	mon	SAMSUNG SYNCMASTER T240	€ 310
▼	vid	GEFORCE GTX 285	€ 309
▲	vid	RADEON HD5850	€ 279
▲	cpu	INTEL CORE i7 860	€ 239
▲	vid	GEFORCE GTX 275	€ 225
=	cpu	INTEL CORE i7 920	€ 215
=	cpu	INTEL CORE i5 750	€ 159
=	cpu	AMD PHENOM II X4 965	€ 145
▼	vid	RADEON HD5770 1 GB	€ 129
▲	cpu	AMD PHENOM II X4 955	€ 139
▼	vid	RADEON HD5750	€ 119
▼	vid	RADEON HD4850	€ 99
▼	vid	GEFORCE GTS 250	€ 89
▼	cpu	AMD PHENOM II X2 555	€ 85
NEW	cpu	AMD ATHLON II X2 255	€ 75

LEGENDA: cpu = processore centrale; scm = scheda madre; vid = scheda video; aud = scheda audio; mem = memorie; hdd = disco fisso; mon = monitor; var = varie ed eventuali

Con l'euro in clamorosa frenata sul dollaro, la pacchia dei prezzi in picchiata sembra essere destinata a diventare un lontano ricordo e, se l'obsolescenza e le lotte di mercato cercano in qualche modo di calmierare alcuni prezzi, la maggior parte dei listini è rimasta invariata o si è adeguata al rialzo. Visto che nei nostri rilevamenti non è stato più possibile trovarla a listino, sparisce senza tanti clamori la scheda video GeForce GTX 295, ma il suo posto non è rimasto certo vacante a lungo, anzi: entra a fare parte della famiglia di prodotti "hot" il drive SSD di Intel X25-M che, pur offrendo una capienza davvero scarsa per gli standard attuali, è davvero imbattibile sulle prestazioni. Chi ne mette due in RAID?

NEWS IN BREVE

PIÙ FISSI, PIÙ VELOCI

Ovviamente parliamo dei dischi fissi, sempre meno magnetici e rotanti. OCZ, in particolare, ha appena presentato il suo Z-Drive M84, un drive SSD PCI Express x8 disponibile nei tagli da 256, 512 e 1024 GB. Con una velocità di lettura pari a 870 MB/s e una di scrittura da 750 MB/s, è probabilmente il drive più veloce sul mercato per i consumatori. Il prezzo? Non abbiamo avuto il coraggio di chiederlo.

GPU TOSTATE DA STARCRAFT

È piuttosto imbarazzante il motivo per cui Nvidia si è vista costretta a rimuovere dal proprio sito la release 196.75 dei suoi driver Forceware: piagati da un bug che impediva il corretto funzionamento della ventola, se usati con alcuni titoli Blizzard, potevano portare alla bruciatura di alcuni modelli di schede video. A farne le spese per primi sono stati alcuni beta tester di Starcraft II. Le due società coinvolte suggeriscono di tornare ai driver 196.21 o scarucare una release successiva.

L'HD5970 MILIONARIA

...e anche di più, se prendiamo come riferimento le vecchie lire! Al CeBit di Hannover, Sapphire ha presentato una scheda video Radeon HD5970 "esclusiva" che "sarà prodotta in pochi esemplari, forse un migliaio" e che presenterà 4 GB di memoria RAM on board (ci sono interi computer che ne hanno di meno!), frequenze più elevate, sistema di raffreddamento ipervitaminizzato e, udite udite, prezzo che potrebbe raggiungere i 1000 dollari! Capiamo la corsa agli armamenti ma... a che serve?

IL PC IDEALE

I componenti giusti per creare tre configurazioni da gioco: top (per i maniaci), ottimale (miglior rapporto prezzo/prestazioni) ed economica (per risparmiare).

PROCESSORE

TOP

INTEL CORE i7 EXTREME 975 — € 859

La nuova "fuoriserie" di Intel si piazza perentoriamente al vertice delle prestazioni, dall'alto dei suoi 4 core con HyperThreading, dei suoi 1366 piedini e dei suoi 3,33 GHz.

OTTIMALE

INTEL CORE i5 750 — € 159

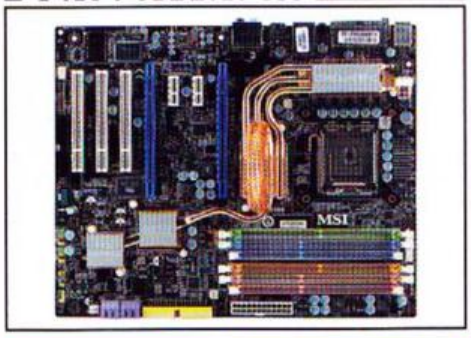
Un processore a 4 core derivato dall'architettura dei Core i7, che operando a soli 2,66 GHz garantisce prestazioni incredibili con i videogiochi. E si overclocca pure bene!

ECONOMICA

AMD PHENOM II X2 555 — € 85

Un processore strategico e facilmente overcloccabile, che può raggiungere frequenze incredibili se opportunamente impostato. Costa poco, offre molto: un piccolo campione.

SCHEDA MADRE



TOP

MSI ECLIPSE X58 — € 249

Una scheda madre per Core i7 dotata delle migliori tecnologie e di tre connettori PCI Express x16, con cui è possibile creare combinazioni SLI e Crossfire-X.

OTTIMALE

MSI P55-GD65 — € 145

Una scheda madre perfetta per ospitare i nuovi processori Intel su socket LGA1156, che può usare anche due schede video in SLI o in Crossfire.

ECONOMICA

ASUS M3A78 — € 60

Una scheda madre davvero essenziale per un PC economico ma potente. Dispone di una porta PCI Express e di due PCI tradizionali per le espansioni.

SCHEDA VIDEO

TOP

RADEON HD5970 — € 559

3.200 streaming core suddivisi in due GPU Radeon HD5870 offrono una potenza inaudita, anche se i prezzi purtroppo salgono facilmente verso l'alto!

OTTIMALE

RADEON HD5850 — € 279

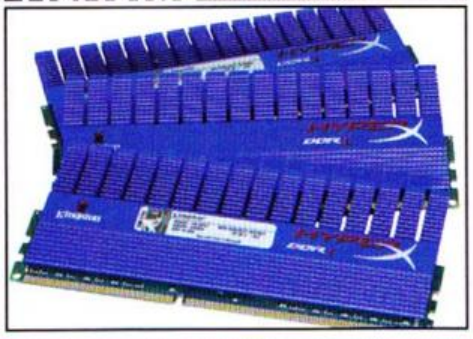
La scheda video DirectX 11 con il miglior rapporto fra prezzo e prestazioni, anche se purtroppo è ancora molto difficile da trovare.

ECONOMICA

RADEON HD5750 — € 119

Il prezzo è un po' salato per un modello "economico", ma considerando che la forza della GPU è indispensabile, è opportuno investire questi soldi in una scheda decente.

MEMORIE



TOP

6 GB KINGSTON HYPERX KHX16000D3T1K3 — € 352

Un kit contiene tre moduli da 1GB di velocissima RAM DDR3 da 1.800 MHz, perfetta per gli overclock più spinti. Il maniaco ne vorrà due.

OTTIMALE

4 GB KINGSTON KHX12800D3 — € 117

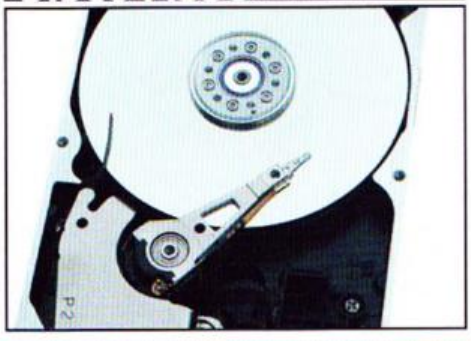
Un quantitativo ideale di memorie DDR3 che unisce l'ottimo prezzo a buone prestazioni. La frequenza di lavoro è 1.600 MHz.

ECONOMICA

4 GB KINGSTON KHX8500D2K2 — € 98

Due moduli da 2 GB ciascuno di memoria RAM DDR2, che costituisce ormai il minimo indispensabile per un PC pronto al futuro.

DISCO FISSO



TOP

INTEL X25-M 160 GB SSD — € 399

I drive a stato solido sono la nuova frontiera. Chi vuole il massimo può metterne due in RAID-0 spendendo il doppio, mentre gli altri possono aggiungere un disco tradizionale da 1 TB per i dati.

OTTIMALE

2x SEAGATE BARRACUDA 7200.12 1 TB — € 130

Visto il costo dei dischi fissi, vale la pena metterne due in una più veloce configurazione RAID: chi predilige la capienza userà un Raid-0, chi la sicurezza un Raid-1.

ECONOMICA

SEAGATE BARRACUDA 7200.12 1 TB — € 75

Ormai il costo al gigabyte dei dischi fissi è ai minimi termini. Oltre alla capienza, questo disco assicura buone prestazioni grazie a 32 MB di cache e rotazione di 7200 giri/minuto.

MONITOR

TOP

EIZO SX3031W-BK — € 2.400

30 pollici, 2560x1600 pixel, rapporto di dimensioni 16:10, immagini molto chiare, tempo di risposta di 6 ms e chiave HDCP compresa nel prezzo (nella foto). Costoso ma grande.

OTTIMALE

SAMSUNG SYNCMASTER T240 — € 299

Un interessantissimo monitor Full-HD da 24", di pregevole fattura, dotato di un ottimo design e di caratteristiche tecniche all'avanguardia.

ECONOMICA

LG W2234S-BN — € 129

Anche un sistema più economico merita un monitor LCD widescreen da almeno 1680x1050 pixel, con cui godere giochi e film a risoluzione più elevata.

SCHERMO FULL HD BRILLANTE
Lo schermo da 17,3" è ampio e brillante, e dispone di una risoluzione hardware full HD da 1920x1080 punti, ideali per la visione di filmati in alta definizione e film su blu-ray disc. Sfortunatamente, l'effetto glare provoca ogni tanto fastidiosi riflessi.

GRANDE INGOMBO, SCARSA AUTONOMIA
Trattandosi a tutti gli effetti di un "desktop replacement", le dimensioni di questo portatile non possono essere considerate un difetto. Ma la scarsa autonomia invece sì: 90 minuti in condizioni di utilizzo standard sono infatti un po' pochini.

GPU POTENTE
La scheda video Mobility Radeon HD5870 equivale praticamente a una HD5770 da desktop: ha 800 stream processor compatibili con le DirectX 11, e la frequenza di lavoro è 700 Mhz. La GPU può contare su 1 GB di memoria video GDDR5 dedicata, a 1 (4) GHz, con bus a 128 bit. Vi si può giocare tranquillamente qualsiasi cosa fino alla risoluzione nativa. In 3D, però, consuma 60 Watt.

TASTIERA A ISOLA ILLUMINATA
La scelta per la tastiera è indubbiamente brillante: si può attivare la retroilluminazione dei tasti e spegnerla in qualsiasi momento, e i pulsanti sono molto comodi da usare. L'unico difetto rilevato è che il tastierino numerico avrebbe potuto essere distanziato un po' di più dal blocco principale.

PROCESSORE STRATEGICO
Il Core i7 Q720, a prima vista, ha una frequenza di lavoro decisamente bassa: solo 1,66 GHz. Ma nel contempo dispone di 4 core più HyperThreading, può aumentare la frequenza dinamicamente in Turbo mode e lo si può facilmente overcloccare. In pratica, non vi farà rimpiangere i vecchi Core 2 dalla frequenza maggiore!

TANTA, TANTISSIMA MEMORIA
Un altro punto a favore di questo portatile è certamente la capienza: 8 GB di RAM DDR3 non si vedono tutti i giorni, così come i due vani per dischi fissi, che possono ospitare HDD tradizionali da 2,5" oppure più veloci drive SSD. Nella macchina in prova c'erano due Hitachi da 320 GB, stranamente non in RAID.

REPUBLIC OF GAMERS G73JH

Produttore: Asus **Prezzo indicativo:** da € 1.600

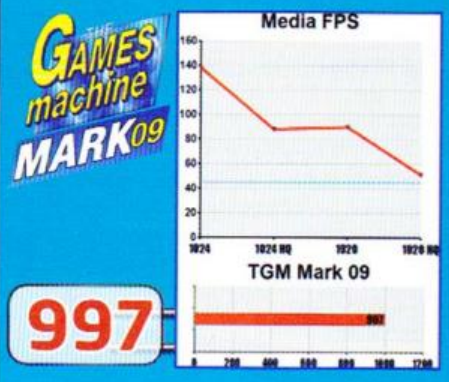
Giocare con i portatili si può, ma solitamente a costo di scendere a compromessi con la risoluzione dello schermo, oppure spendendo cifre esorbitanti per computer talmente ingombranti che, all'atto pratico, tutto appaiono tranne che portatili. Stavolta, però, Asus ha fatto un buon lavoro, presentando un notebook di dimensioni indubbiamente ragguardevoli, ma comunque ancora gestibili con una certa facilità, limitando il peso al di sotto dei quattro chili. Il suo nuovo G73JH, tuttavia, merita appieno la sua collocazione nella famosa serie di prodotti "Republic of Gamers", dedicati a chi fa del gioco una professione o quasi. Il processore Core i7 da 1,6 GHz non è il più veloce della serie, ma consente comunque di usare il computer con successo in qualunque campo di applicazione: considerando che alcuni dei compiti più gravosi, come per esempio la decodifica e la conversione dei formati video, possono essere tranquillamente gestiti dalla GPU, c'è davvero da stare sereni. Il compito di gestire la grafica è affidato a una potente scheda Mobility Radeon HD5870 fornita di 1 GB di memoria GDDR5 dedicata e di 800 stream processor funzionanti a 700 MHz, in pratica gli stessi "numeri" attualmente offerti dalle schede video Radeon HD5770 per computer da scrivania, che su un portatile assumono tutto un altro rilievo. Le prestazioni nei giochi sono infatti ineccepibili, ma al prezzo di una scarsa durata delle batterie: in condizioni standard, considerando una mezzora di gioco intenso e un'ora di tradizionale utilizzo di comuni applicazioni desktop, l'autonomia del portatile dalla rete elettrica si riduce a soli 90 minuti, a nostro avviso un po' pochi. In compenso, ci sono molti aspetti in cui questo portatile stravince: ha tantissima memoria a disposizione, per esempio, e offre una tastiera incredibilmente comoda da usare, con dei tasti a isola sensibili e ben distanziati tra loro. Per di più, i tasti sono retroilluminati: quando usiamo il portatile al buio possiamo spegnere la luce, visto che i caratteri sui pulsanti e i contorni di questi ultimi si illuminano e ritornano leggibili. Ovviamente, possiamo anche decidere il livello di luminosità. In definitiva, il nuovo G73JH di Asus è davvero un ottimo prodotto e, se stavate cercando un comodo e potente rimpiazzo per il vostro desktop, le ricerche sono terminate!

IL PORTATILE PERFETTO PER IL GIOCO: POTENTE, SOLIDO E COMODO DA USARE

9.0

I BENCHMARK

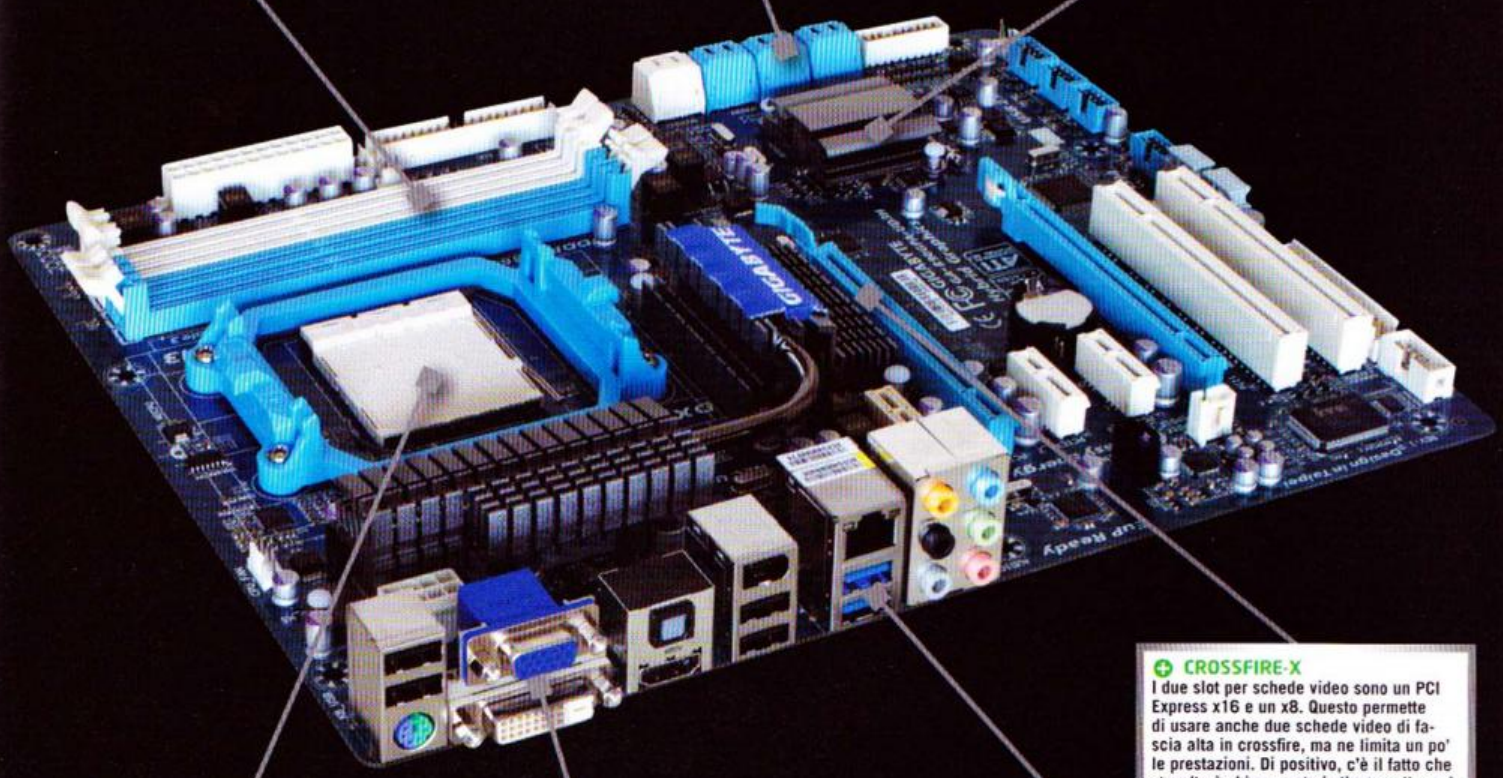
Queste sono le prestazioni del nuovo portatile G73JH di Asus. Come possiamo osservare, i framerate sono ottimali alle risoluzioni più basse ma, anche salendo a quella nativa, resta comunque possibile giocare alla più vasta maggioranza dei titoli sul mercato.



PRONTA PER IL FUTURO
La scheda accetta moduli anche di memoria DDR3 con frequenze superiori ai 1.866 Mhz, che molto probabilmente verranno sfruttate adeguatamente dai nuovi processori Phenom II che usciranno in futuro. Per ora, comunque, queste frequenze garantiscono spazio adeguato agli overclock.

SATA DA 6 GBPS
Questa scheda madre permette di sfruttare dischi fissi e drive SSD ad elevatissime prestazioni, grazie alle nuove connessioni Serial-ATA da 6 Gbit al secondo, con cui è possibile trasferire, in linea puramente teorica, fino a 750 MB di dati al secondo. Nella pratica, tuttavia, difficilmente vedremo mai prestazioni simili.

CHIPSET AMD 890GX CON SB850
Questa scheda madre è basata sul nuovissimo chipset AMD 890GX, dotato di caratteristiche "trasversali" che lo rendono facilmente adattabile al gioco (Crossfire), al multimedia (grafica HD integrata) e ai lavori più seri (USB 3.0, SATA 6 Gbps, ecc).



CROSSFIRE-X
I due slot per schede video sono un PCI Express x16 e un x8. Questo permette di usare anche due schede video di fascia alta in crossfire, ma ne limita un po' le prestazioni. Di positivo, c'è il fatto che stavolta è chiaramente indicata sulla serigrafia la natura dei connettori.

SOCKET AM3
Questa scheda madre, dotata del nuovo socket AM3, è compatibile solo con i processori Athlon II e Phenom II dotati del medesimo connettore.

ALTA DEFINIZIONE
La scheda video Radeon HD4290 integrata nella scheda madre non permette di giocare ad alti livelli, ma almeno i giochi funzionano. Le prestazioni ottenute con un Phenom II 555 sono leggermente superiori a quelle ottenute dai Core i5 661 con grafica integrata nelle medesime condizioni. Dispone di soli 40 stream processor ma viaggia a 700 MHz.

USB 3.0
Anche se oggi la maggior parte delle periferiche esterne si collega ancora con le porte USB 2.0, la presenza di due connettori USB 3.0 è indubbiamente positiva, visto che il nuovo standard tenderà a diffondersi piuttosto rapidamente con l'arrivo di memorie di massa sempre più veloci.

BEST BUY GAMES machine

GIGABYTE GA-890GPA-UD3H

Produttore: Gigabyte **Prezzo indicativo:** da € 149

A Gigabyte e AMD va certamente riconosciuto il merito di aver lasciato da parte ogni indugio e, invece di affidarsi alle solite tecnologie collaudate, ha introdotto nel suo nuovo chipset 890GX tutte le tecnologie più attese degli ultimi mesi: due porte USB 3.0 (che, lo ricordiamo, sono 10 volte più veloci rispetto a quelle della generazione precedente), collegate al northbridge per mezzo di una connessione PCI Express da 500 Mbit/s, e sei connettori Serial ATA da 6 Gbps che, sebbene attualmente siano ancora un po' "eccessivi", permettono ai migliori drive SSD (e a quelli che usciranno nel prossimo futuro) di comunicare con il resto del computer ad altissima velocità. Va aggiunto, però, che queste periferiche dovranno aderire parimenti al nuovo standard perché la cosa abbia luogo. Ma le novità non finiscono certo qui. GigaByte si è davvero impegnata a offrire una scheda madre dotata di tutto il necessario per svolgere qualunque tipo di attività: gli "smanettoni" indubbiamente apprezzeranno la presenza del doppio BIOS, un must ormai per chi ama modificare tutti i parametri di funzionamento del computer, mentre fa un po' dispiacere l'assenza dei pulsanti di avvio e di reset on board, una comodità che ormai consideriamo irrinunciabile. Sul fronte dell'espansibilità, poi, siamo messi veramente bene, con un occhio riservato al futuro e uno al passato (non mancano infatti due connettori PCI tradizionali, una PS/2 per mouse o tastiera, e, fra i pin della scheda madre, ci sono anche quelli necessari per l'aggiunta di una vecchia porta seriale), mentre chiaramente la parte del leone è costituita dal comparto USB. Porte 3.0 a parte, che in fondo sono solo due, trovano ancora spazio ben 12 porte USB 2.0 e tre firewire, di cui rispettivamente quattro e una sono saldate direttamente nel pannello posteriore. Non mancano l'audio a 8 canali e la grafica integrata, che permette ai processori Phenom II e Athlon II di rivaleggiare tranquillamente con i Core i5 e i7 sulla stessa fascia di prezzo, e di usare immediatamente il computer anche senza schede video aggiuntive. Per giocare, però, sarà ovviamente necessario aggiungere una scheda video più potente (magari una Radeon HD5770 o una superiore) nel connettore PCI Express x16. La Radeon HD4290 fornita in dotazione, in ogni caso, permette di vedere i film in alta definizione con tutte le feature avanzate offerte normalmente da questa famiglia di processori grafici. Il prezzo, infine, è davvero invitante: non si erano mai viste così tante novità introdotte a cifre così ragionevoli.

UN SALTO NEL FUTURO: USB 3.0 E SATA DI NUOVA GENERAZIONE IN UNA SCHEDA MADRE PRONTA A TUTTO!

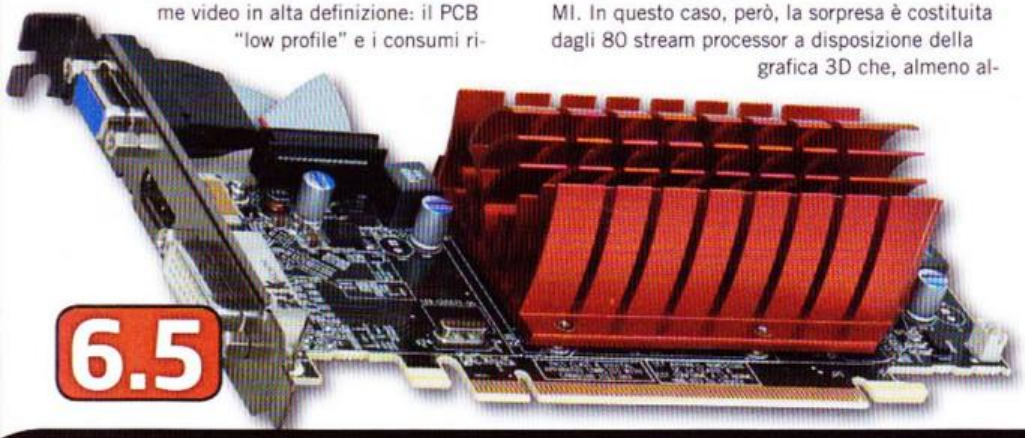
9.0

RADEON HD5450

Produttore: AMD **Prezzo al pubblico:** € 49

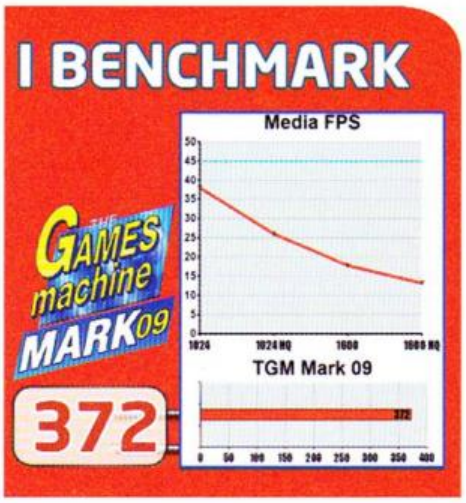
La fascia più economica del mercato è tradizionalmente occupata da schede video pregevoli per le applicazioni desktop e per l'alta definizione, ma scarsissime sul fronte delle prestazioni in 3D, che poi sono quelle che interessano a noi videogiocatori. Per una rivista come TGM, dunque, dare un bel voto a queste schede e consigliarle al proprio pubblico è sempre problematico, perché richiede lunghe premesse e precise distinzioni. Sarà così anche stavolta. La Radeon HD5450 infatti è proprio la più "piccola" scheda della famiglia 5000 uscita fino a oggi. Non ha alcuna pretesa di finire nel PC di un appassionato di videogiochi ma, piuttosto, fa di tutto per ammaliare gli estimatori dell'home video in alta definizione: il PCB "low profile" e i consumi ridotti all'osso le permettono infatti di albergare in un HTPC con un case sottile e/o di piccole dimensioni, il decoder video unificato UVD2 e la tecnologia AvivoHD consentono di riprodurre file HD e Blu-ray Disc senza pesare sul processore centrale e, naturalmente, l'appartenenza alla più recente generazione di acceleratori ATI ne fa condividere tutte le caratteristiche di rilievo, come la possibilità di riprodurre due flussi audio/video e perfino di poter collegare fino a 3 monitor contemporaneamente grazie alla tecnologia EyeFinity che, però, è disponibile solo sulle versioni di questa scheda provviste di uscita DisplayPort, mentre quella in esame dispone delle più classiche SVGA e DVI, cui si aggiunge una sempre gradita HDMI. In questo caso, però, la sorpresa è costituita dagli 80 stream processor a disposizione della grafica 3D che, almeno alle risoluzioni più basse (1024x768 o 1366x768) riescono a fornire un framerate tutto sommato decente con la maggioranza dei giochi sul mercato. Non sarà la scheda con cui giocheremo a Crysis o ad Alien vs. Predator, ovviamente, ma per un HTPC con vaghe velleità ludiche (casual gaming e vecchi giochi in primis, tra un film e l'altro), questo prodotto offre un rapporto tra prezzo e prestazioni davvero incredibile.

- ⊕ Nessun rumore durante il funzionamento.
- ⊕ A 1024x768 si riesce anche a giocare.
- ⊕ Praticamente perfetta per i film in HD.
- ⊖ Non va bene per un "giocatore serio".



6.5

I BENCHMARK



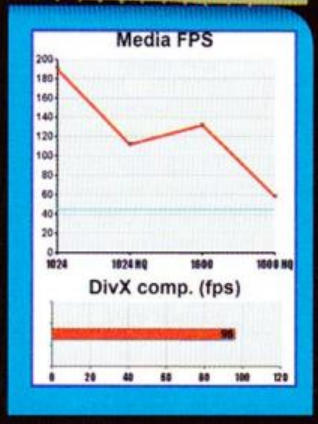
Phenom II X2 555 BE

Produttore: AMD **Prezzo al pubblico:** € 85

Qualche mese fa parlammo del Phenom II 550, un dual core dalle caratteristiche piuttosto interessanti per il mondo dei videogiochi, visto che nel nostro particolare ambito di applicazione la presenza di più core conta solo relativamente, mentre una buona CPU deve disporre soprattutto di un'architettura efficiente e di un'elevata frequenza di clock per distinguersi. Due qualità che al processore in questione di sicuro non mancavano, visto che i suoi 3,1 GHz gli permettevano di rivaleggiare con una certa tranquillità contro modelli che costavano il doppio. Ma, con l'arrivo dei Core i3 e dei Pentium basati su architettura Clarkdale, la competizione sul campo delle CPU economiche si è fatta più serrata e, per reagire, AMD ha "rivisitato" parte della sua linea aggiungendo 100 MHz in più senza ritoccare il prezzo. I nuovi processori sono dunque identici a quelli che sostituiscono, se non fosse per un "5" finale nel nome al posto dello "0", e per uno step in più nel moltiplicatore. Sui modelli in cui quest'ultimo è bloccato, questo di solito si traduce in un overclock migliore. Il Phenom II 555, tuttavia, fa parte dell'allegra famiglia dei "Black Edition", ovvero quelli che permettono di ritoccare sia la frequenza di base, sia il fattore di moltiplicazione, lasciando – in questo caso – un margine tale da raggiungere i 4 GHz di frequenza. Già alle impostazioni standard tuttavia, ovvero 3,2 GHz, questa CPU brilla decisamente di luce propria: è più efficiente del suo concorrente diretto Pentium G6950 (2,8 GHz, 2 core più HyperThreading, proposto allo stesso prezzo) nella maggior parte dei campi di applicazione, consuma poca energia e, soprattutto, può funzionare su uno stuolo di schede madri estremamente economiche, dai vecchi modelli con socket AM2+ e memorie DDR2 a quelli nuovi con connettore AM3 e, soprattutto, memorie DDR3. Al prezzo decisamente attraente del processore centrale, dunque, AMD aggiunge il valore aggiunto determinato dal risparmio sul costo della scheda madre che, nel caso di un semplice upgrade, può anche essere nullo.

- ⊕ Frequenza di lavoro alta, moltiplicatore sbloccato.
- ⊕ Arriva a 4 GHz in overclock.
- ⊕ Ottimo con i videogiochi ed economico.
- ⊖ Due soli core a disposizione.

8.5



Aurora Micro Wireless Kb008w-B

Produttore: Enermax **Prezzo indicativo:** € 65

Ecco un prodotto che potremmo definire, in due o tre parole, "bello ma controverso". Come potrete facilmente dedurre dalla foto e dal nome, si tratta di una tastiera senza fili (e fin qui...) che, per comunicare con il computer, usa un piccolo ricetrasmettitore USB: lo si attacca, al massimo si schiaccia il pulsantino di accensione per sincronizzarlo con l'apparecchio, e la tastiera è pronta all'uso. Nell'angolo superiore destro della plancia, tuttavia, troviamo anche una piccola ma comoda trackball in grado di sostituire il mouse, il che ne fa un prodotto a dir poco ideale per chi ha l'esigenza di pilotare il computer da lontano, odia farlo con i telecomandi (i computer si pilotano con il mouse e la tastiera, non con un telecomando!), e non può certo permettersi di muovere un mouse a mezz'aria (MX Air permettendo) o su una superficie volante che non sempre risponde all'appello. Mouse e tastiera da portarsi appresso, quindi: la comodità fatta sistema di controllo. La sensibilità della sfera può essere anche impostata al volo con la combinazione di tasti Fn + F9/F11, passando da 400 a 1200 punti per pollice, un vezzo che indubbiamente piacerà a noi amanti dei videogiochi, ma che alla fin fine è vanificata dall'unico, grande difetto di design che caratterizza questo prodotto: la posizione dei tasti della trackball, che ne rende del tutto impossibile l'uso con gli sparatutto e i giochi d'azione. Se è possibile sparare e muovere lo sguardo contemporaneamente, a meno che non si ridefiniscano tutti i controlli è praticamente impossibile sparare e premere i tasti. C'è da dire, però, che i videogiochi su PC non si limitano certo a sparatutto e titoli d'azione e, per tanto, con tutto il resto del "videogiocame" – o quasi – tastiera e relativa trackball fanno il loro sporco lavoro, e lo fanno egregiamente. Un plauso, infine, per la scelta del colore, dell'aspetto e dei materiali impiegati: fa sempre piacere avere tra le mani un prodotto solido, rifinito da una bella placca in metallo satinato.

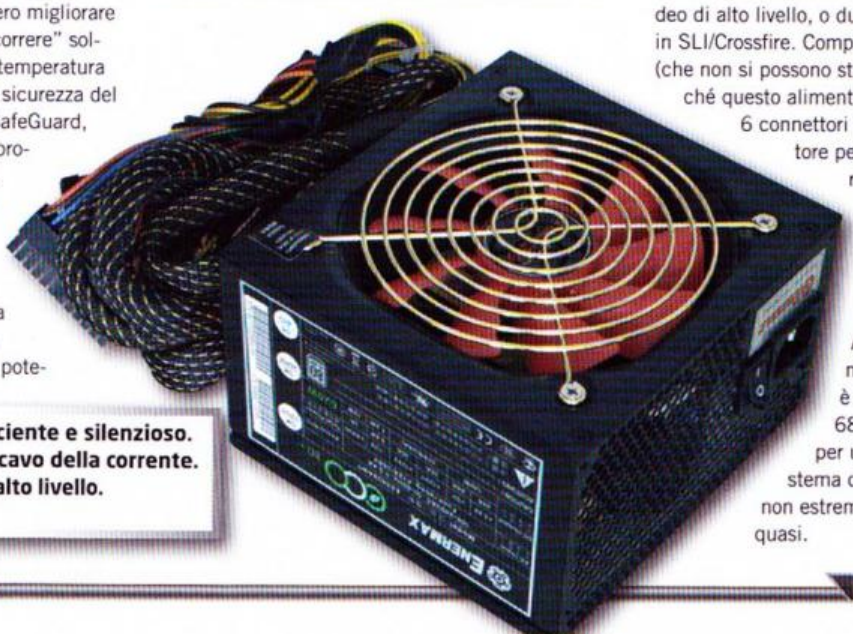
- ⊕ Design ergonomico e accattivante.
- ⊕ Solida, compatta eppure comoda da usare.
- ⊕ Include la trackball...
- ⊖ ...peccato non sia amichevole con tutti i giochi!

7.5

ECO MAGMA SERIES 80+ 620W

Produttore: Enermax **Prezzo indicativo:** € 95

Ecco un altro buon alimentatore di qualità da parte di Enermax. Le caratteristiche peculiari di questo nuovo modello sono un'efficienza garantita fra l'80 e l'86%, in perfetta aderenza alla certificazione 80+, la ventola Magma fornita di palette ad ala di pipistrello e un sistema di controllo della velocità della ventola chiamato SpeedGuard, basato su algoritmi fuzzy logic che, nelle intenzioni di Enermax, dovrebbero migliorare l'efficienza della ventola facendola "correre" soltanto quanto basta per mantenere la temperatura dell'apparecchio intorno ai 40° C. La sicurezza del sistema è garantita dalla tecnologia SafeGuard, in grado di fornire otto diversi tipi di protezione (OCP, OVP, UVP AC, UVP DC, OPP, OTP, SCP e SIP, qualunque cosa vogliano dire queste sigle...) e, un po' come i sette sintomi del mal di pancia nelle pubblicità dei digestivi, il loro elenco fa bella mostra di sé su un lato della confezione che, in perfetto stile eco-compatibile, non poteva che essere verde e accompagnata dallo slogan "Love our Earth", come se il prodotto non dovesse essere smaltito tra i rifiuti speciali una volta terminato il suo ciclo di vita. Polemiche sterili a parte, in ogni caso, questo alimentatore si è rivelato davvero solido ed efficiente, capace di erogare stabilmente la corrente al nostro testbed anche in condizioni difficili (un Core i7 920 overcloccato e una Radeon HD5970 sotto stress per diverse ore non sono certo bruscolini) e di non farsi intimorire dalle sfide che un sistema 'da gamer' comporta. E questo, occorre riconoscerlo, anche se il prodotto non è pensato precisamente per questo scopo: lo testimonia la presenza di due soli connettori PCI Express da 6/8 contatti per la scheda video, con cui si possono alimentare o una singola scheda video di alto livello, o due schede di fascia media in SLI/Crossfire. Completano la dotazione di cavi (che non si possono staccare a piacimento, perché questo alimentatore non è modulare) ben 6 connettori SATA, 5 Molex e un connettore per i floppy, qualora dovesse rendersi ancora necessario. Le linee a 12v sono due e offrono un'intensità di 30 Ampere, e sono in grado di sopportare al massimo un carico di 576 Watt (48 A). Anche se la potenza nominale di questo alimentatore è 620 Watt, il picco è pari a 680 Watt, più che sufficienti per un sistema da gioco non estremo ma quasi.



- ⊕ Sistema di ventilazione efficiente e silenzioso.
- ⊕ Sistema di bloccaggio per il cavo della corrente.
- ⊖ Supporta una sola scheda di alto livello.
- ⊖ Prezzo un po' salato.

8.0

A cura di: Paolo Besser paolone@sprea.it

Qualcuno mi ha fatto notare che nel Tecnotigiemme non si parla mai di driver. Cogliamo l'occasione per rimediare...

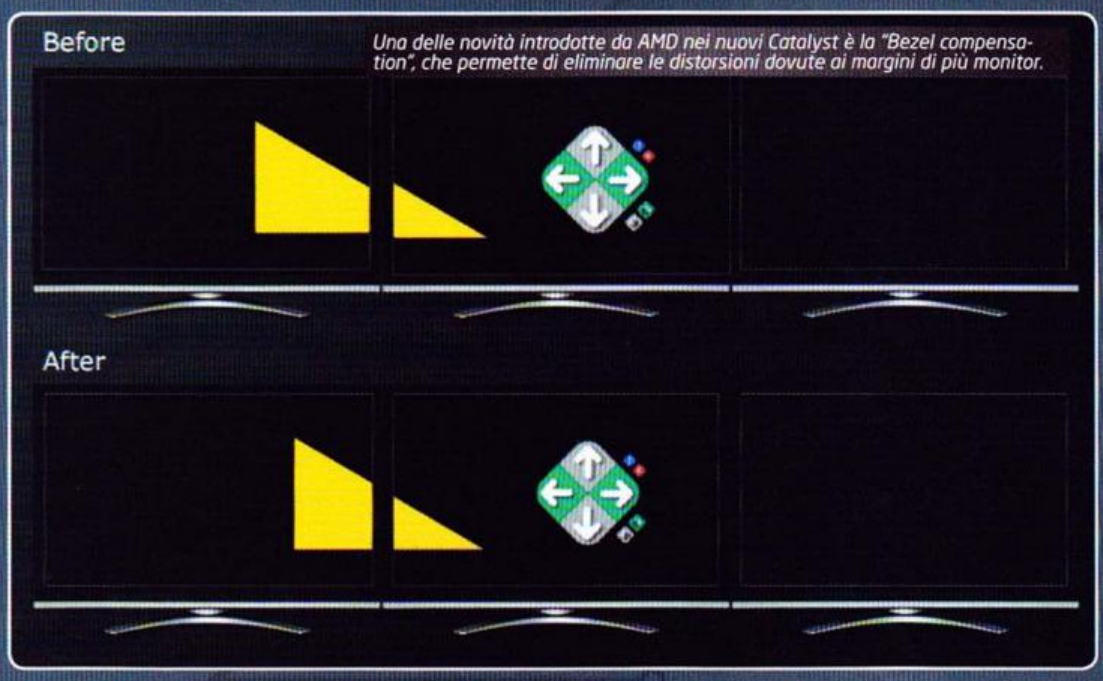
Non parlate al conducente

Chi usa un PC lo sa: quando si esce dal negozio e si tira fuori dalla scatola il portatile (o il desktop) nuovo e fiammante, accenderlo e installare i giochi non basta. Occorre fare una capatina sul sito del produttore per vedere se è uscito un aggiornamento dei driver, croce e delizia di qualunque sistema operativo. Un driver ("conducente", in Belpaesano) è il componente software che "descrive" l'hardware al sistema operativo e gli permette di "interfacciarsi" con esso. In altre parole, è l'insieme di programmi, librerie e/o eventuali moduli del kernel (per chi usa un sistema operativo Linux o simile) che consentono al resto del software di usare una periferica, sia essa una scheda video, un disco fisso USB, una stampante o uno dei mille chip ormai integrati sulle schede madri. La ricerca e la successiva installazione dei driver sono sempre state due attività piuttosto snervanti, e non a caso tutti i produttori di hardware e sistemi operativi stanno facendo di tutto per ridurle il più possibile. Da una parte, si tende a realizzare hardware il più possibile omologato a standard industriali riconosciuti, riducendo al minimo la parte "personalizzata", dall'altra, invece, l'introduzione di interi repository su Internet e sistemi di aggiornamento automatico fan sì che l'utente scarichi le nuove release dei driver, coscienziosamente selezionati da un servizio di sistema, e li installi a intervalli di tempo prestabiliti. Ma è possibile che queste piccole componenti di sistema siano così delicate e importanti?

Le schede video sono la componente hardware che richiede con maggiore frequenza l'aggiornamento dei driver

QUESTIONE DI FEELING

I driver hanno sempre lavorato a stretto contatto con il kernel, vale a dire il "nocciolo" del sistema operativo, quello a stretto contatto con l'hardware del computer. Per questo motivo, un driver scritto male ha la facoltà di bloccare l'intera macchina e di richiedere il riavvio del computer per ripristinarne il corretto funzionamento e, maggiore è il contatto tra i driver e il kernel, maggiori sono le possibilità che un bug possa creare seri problemi. Da qui la necessità di aggiornare i driver ogni volta che il produttore di un apparecchio collegato al computer nel rilascia una nuova versione: con ogni probabilità saranno state chiuse delle falle e, nel contempo, è possibile che il produttore abbia trovato un modo per sfruttare meglio l'hardware a disposizione, aggiungendo delle nuove funzionalità o attivando il supporto di caratteristiche avanzate previste fin dall'origine nella circuiteria ma, come accade sempre più spesso, non ancora disponibili per l'utente finale in quanto i driver non le supportavano.



Una delle novità introdotte da AMD nei nuovi Catalyst è la "Bezel compensation", che permette di eliminare le distorsioni dovute ai margini di più monitor.

UN CASO: LE SCHEDE VIDEO

Le schede video rappresentano probabilmente il caso più eclatante. Ogni volta che esce una nuova GPU, il suo produttore si impegna a elencare a

In un sistema Crossfire, la seconda scheda video non sempre è indispensabile. Tanto vale spegnerla quasi completamente, allora.

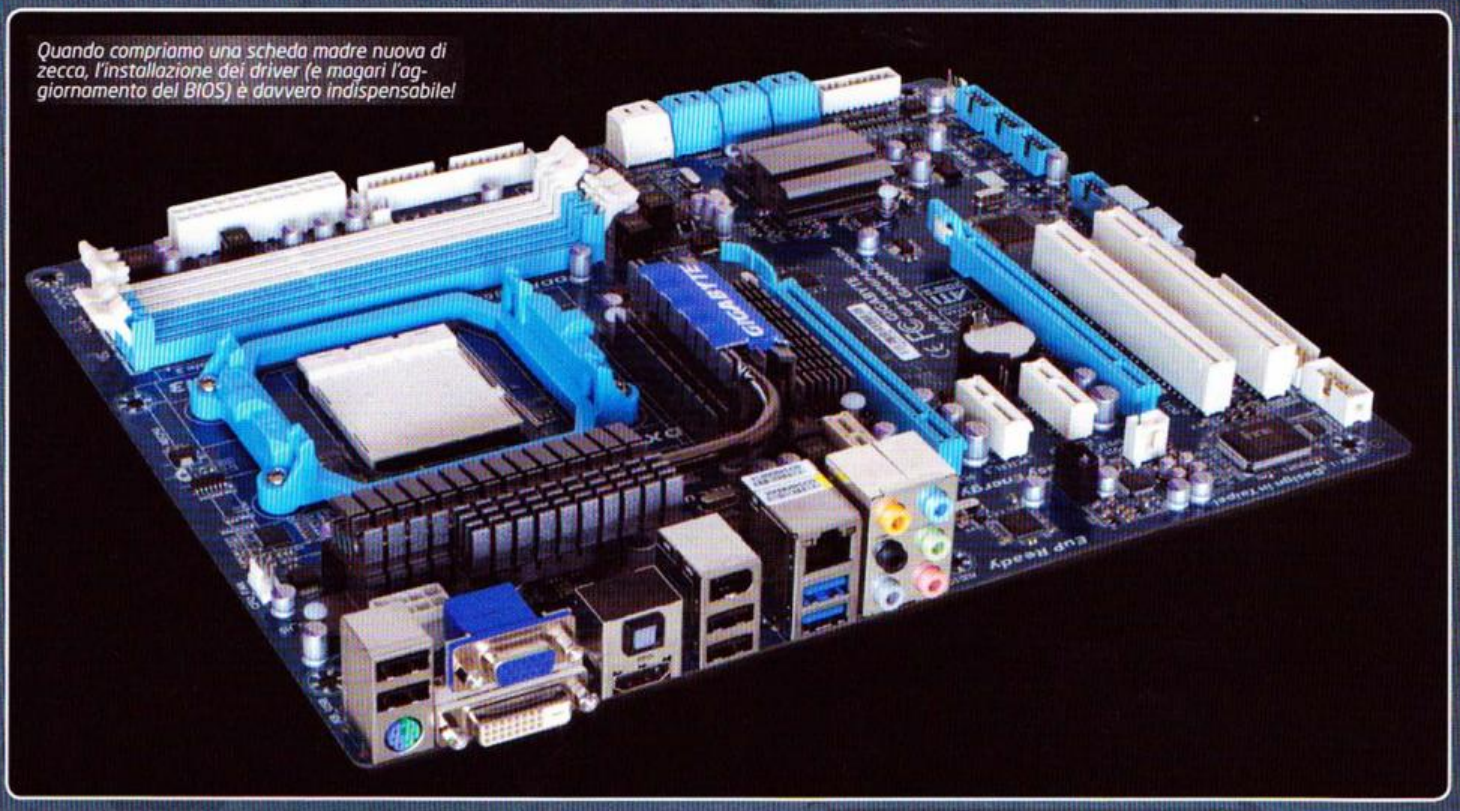
tutti i potenziali clienti le nuove caratteristiche introdotte rispetto alla generazione precedente, affrettandosi a rilasciare una nuova versione dei driver che ne supporti almeno la quasi totalità. L'uso delle parole "almeno" e "quasi" non è casuale: in genere, ci vogliono comunque alcuni mesi di assestamento affinché tutte le feature delle moderne GPU vengano correttamente supportate. Si pensi per esempio alle nuove schede video Radeon HD5000. I primi modelli hanno cominciato a circolare lo scorso autunno ma, solo di recente, è stato possibile usare il decoder audio integrato tramite le uscite video DisplayPort, mentre fino alla versione 10.1 dei driver Catalyst era possibile usarlo solo con l'uscita HDMI. Un'altra stranezza recentemente corretta dagli stessi driver era l'impossibilità di usare la modalità EyeFinity (tre monitor contemporaneamente) con due schede video in crossfire: a ben pensarci, visto che questa modalità non fa altro che triplicare la risoluzione orizzontale dello schermo e suddividere fra due o più monitor il contenuto del framebuffer, si trattava di una vera e propria assurdità. Una soluzione tecnica del genere avrebbe dovuto trarre fin da subito giovamento, dalla manforte di una seconda scheda video.

POSSIBILI AGGIUNTE

AMD e Nvidia, in ogni caso, ci hanno da sempre abituati con le loro sorprese occasionali. Dato che le loro GPU sono estremamente duttili e programmabili, non di rado sono state aggiunte, con il passare del tempo, diverse nuove feature a schede che originariamente non le prevedevano. Un caso su tutti, per esempio, è stato il temporal antialiasing per le schede Radeon, una tecnica che affinava l'AA usando due pattern intermittenti e dando l'illusione ottica che si trattasse in realtà di un livello di AA molto più raffinato. Fu introdotto quando le schede x800 rappresentavano lo stato dell'arte, ma poterono avvantaggiarsene anche le Radeon della serie precedente. I driver possono contenere anche codice specifico per far funzionare meglio determinati giochi e applicazioni, i cosiddetti "profili": Nvidia da questo punto di vista è stata probabilmente pioniera in assoluto, seguita a ruota da ATI che, proprio di recente, ha annunciato un nuovo cambio di programma con i Catalyst 10.3: i profili verranno "esternalizzati" e saranno scaricabili in qualsiasi momento, al contrario dei driver veri e proprio che, invece, saranno rilasciati con la solita cadenza mensile. Questo dovrebbe arginare il fenomeno degli "hotfix" rilasciati di punto in bianco, in seguito all'uscita di questo o quel gioco su cui la release corrente crea problemi.

E POSSIBILI REGRESSIONI

Alle volte l'aggiornamento dei driver può riservare qualche brutta sorpresa. Restando in casa AMD, per esempio, è capitato che a una nuova versione tutte le schede AGP delle ultime generazioni (una rarità, ormai) smettessero di funzionare correttamente, o che i profili di colore nei video riprodotti dai media player risultassero completamente sballati. Il problema è dovuto al fatto che il codice dei driver è diventato estremamente complesso, e il fatto che i produttori cerchino di supportare il maggior numero di modelli possibile non aiuta. A volte, infatti, capita di introdurre delle cosiddette "regression", ovvero problemi che prima non c'erano e ora invece sì. Ne sa qualcosa anche Nvidia che, proprio di recente, ha avuto problemi con il blocco della ventola di alcune schede video. Ma allora, in definitiva, è sempre indispensabile aggiornare i driver all'ultima versione? La risposta, per quanto potrà sembrare strana, è no. A meno che non ci siano evidenti problemi di malfunzionamento con un gioco appena acquistato, o di compatibilità con il nuovo schermo HD nuovo e fiammante, o non si è a conoscenza di incredibili aumenti di prestazioni con la nuova release, solitamente è consigliabile non toccare una configurazione hardware e software che funziona. E, soprattutto, è indispensabile conservare da qualche parte la versione correntemente installata prima di aggiornarla, cosicché all'occasione si possa sempre "tornare indietro". Windows, dal canto suo, ci aiuta con uno strumento che crea punti di ripristino: prima di un aggiornamento importante, è sempre meglio approfittarne.



Quando compriamo una scheda madre nuova di zecca, l'installazione dei driver (e magari l'aggiornamento del BIOS) è davvero indispensabile!

CONSOLEMANIA CORNER

A cura di: ToSo, Kikko e TMB

Questo mese gli appassionati di console possono giocare a fare la guerra con Bad Company 2, oppure tuffarsi nel dramma interattivo partorito dalla mente di David Cage, quel Heavy Rain che farà tanto discutere. Ma se qualcuno stesse cercando qualcosa di rilassante e divertete, Picross 3D è semplicemente imperdibile.

Battlefield: Bad Company 2

Dura la vita per chi si trova a combattere contro un mostro sacro come Infinity Ward e il suo Modern Warfare 2! E invece, quasi come un fulmine a ciel sereno, Bad Company 2 è un gran bel titolo davvero anche su console. La campagna single player è incredibilmente ricca per essere un titolo che ha i geni del multiplayer ben impiantati nel DNA. È comunque nell'essenza della guerra con/contro altri esseri umani che la giocabilità di Bad Company 2 trova la suprema sublimazione. Anche con in mano un joypad al posto di mouse e tastiera non si fatica in nessun modo a gestire il proprio soldato o i numerosi mezzi che il gioco mette a disposizione a ogni piè sospinto. Da questo punto di vista ho trovato leggermente meglio il controller di Microsoft rispetto a quello Sony, afflitto dal "solito" problema dei grilletti convessi che stancano le dita dopo lunghe sessioni di guerra simulata. Ciò non toglie che, qualunque sia la piattaforma connessa al vostro televisore, Bad Company 2 è un bel giocare a prescindere. E anche un bel vedere, grazie soprattutto a un sistema di illuminazione strepitoso che lo rende un prodotto molto simile a quanto riscontrato su un PC di ultima generazione. A parte la profondità di alcune texture che inevitabilmente fanno miglior figura se gestite da una sistema con gli attributi, la differenza è sostanzialmente poco percettibile anche da un occhio particolarmente allenato. Brava DICE! **Kikko**

GLOBALE **93**

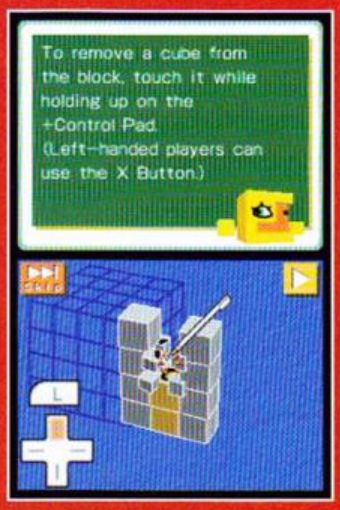
XBOX 360 | PS3

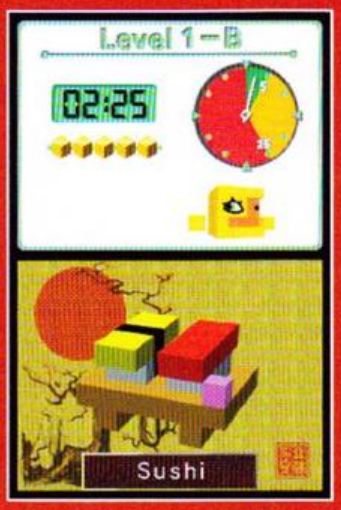
Picross 3D

Metti che sei lì, un giorno, e capisci che la tua vita non ha senso se non ti spari almeno un puzzle game al mese. Ecco, quel giorno è bene avere a portata di mano Picross 3D, ultima creazione di Nintendo, che aggiunge la terza dimensione a quello che al tempo della prima pubblicazione sapeva già di classico. Lo scopo del gioco è semplice: bisogna scolpire una figura utilizzando come uniche indicazioni i numeri che compaiono sui lati dei cubi che costituiscono il "blocco" originale. Sì, tutto qui. In fin dei conti, non è che un puzzle game debba necessariamente avere qualcosa da raccontare, no? Picross 3D propone diversi stage, suddivisi per livello di difficoltà, ognuno caratterizzato da una figura da scoprire. Ogni sezione, da completarsi entro un tempo limite variabile, viene giudicata con delle stelle che, se raccolte in numero sufficiente, danno accesso a due stage bonus per ogni gruppo di livelli. Giocato sul nuovo DSi XL, Picross 3D è una vera goduria: sul generoso display della neonata console della grande N i numeri si vedono davvero bene, e anche il controllo con lo stilo risulta più preciso, cosa che rende l'esperienza di gioco ancora più "pericolosa". Già, perché Picross 3D è uno di quei prodotti infidi che, già dopo cinque minuti, ti costringono a ripetere a vita la frase "ancora una, poi giuro che smetto". Il meccanismo di base è semplice ma accattivante, e il gioco tende a perdonare (quasi) sempre gli errori dell'utente occasionale, per bastonare invece il professionista che vuole ottenere tre stelle in tutti i livelli. Consigliato a chiunque sappia cosa è un videogioco e voglia trascorrere delle ore veramente spensierate. **ToSo**

GLOBALE **88**

NINTENDO DS





Heavy Rain

GLOBALE 90

PS3

La creatura di David Cage appartiene alla categoria di quei titoli destinati a spaccare in due i giudizi. C'è chi lo bollerà come una sorta di Dragon's Lair in salsa melodrammatica e chi invece riuscirà a guardare oltre la superficie e a vedere il genio e il coraggio infusi in quest'opera. Diciamocelo, se solo le avventure grafiche si fossero evolute nel corso degli anni, invece di vivere di bei ricordi, oggi forse Heavy Rain sarebbe la norma. Avremmo finalmente quella tanto desiderata narrativa adulta, non solo perché ci sono due seni al vento, ma proprio per via delle tematiche affrontate: il panico, la perdita, la voglia di riscattarsi, di affrontare qualsiasi prova pur di riavere la propria vita indietro.

Non ci sono menu e poche, essenziali icone ci dicono cosa fare: l'interazione è legata al pad di PS3, con un intelligente utilizzo del sensore di movimento, un caso più unico che raro. L'azione, quando c'è, avviene tramite i tanto discussi QTE: si preme il tasto giusto al momento giusto. Non è quella tragedia che qualcuno ha lasciato intendere e soprattutto permette a chiunque di farsi trascinare nella storia, senza pretendere un bagaglio videoludico da veterani.

Poi c'è il contorno: la modellazione dei visi è qualcosa di pazzesco, ma le animazioni non sempre convincono e da questo punto di vista Uncharted 2 ha ancora molto da insegnare. Però l'impatto è eccezionale: la pioggia incessante, elemento catartico ancora prima che estetico, è resa benissimo e altrettanto indiscutibile è la realizzazione della colonna sonora, un aspetto fondamentale per immergere il giocatore completamente nel vissuto dei quattro protagonisti. I numerosi bivi negli eventi, inoltre, permettono di rigiocare più e più volte buona parte dei capitoli affrontati, aprendo in alcuni casi dei risvolti inediti, sfruttando l'idea del "cosa sarebbe successo se...", un po' come i libri game che andavano per la maggiore negli anni '80. Mai come in questo caso, comunque, le parole non bastano e finirebbero con lo sminuire un gioco che forse è fin troppo riduttivo definire tale. "Esperienza", ecco, questo gli si addice maggiormente, con tutte le conseguenze (in bene e in male) del caso. **TMB**

Silent Hill: Shattered Memories

GLOBALE 80

PSP

Decisamente bizzarro questo ritorno a Silent Hill, spiazzante sotto certi aspetti. Sparito il nebbione, è la neve l'elemento predominante, anche se non mancano il buio e la classica torcia elettrica a illuminarci la via. Non ci sono armi, quindi non c'è modo di difendersi dalle creature che urlano e corrono dietro al protagonista durante i suoi incubi, ma c'è un cellulare che ci lega ai vari personaggi e le interferenze dello stesso a decretare la presenza di elementi soprannaturali. Azzeccato, ma non è una novità, l'accompagnamento musicale. Il tutto contornato dalla psicologia, che dovrebbe essere usata per far leva proprio sulle nostre debolezze. Tutto molto atipico, ma discretamente intrigante. Una volta faceva molta più paura, però... **TMB**

Dante's Inferno

GLOBALE 69

PSP

Non si può dire che i Redwood Shores e gli A2M non siano stati coraggiosi: si sono infatti messi in testa di convertire un gioco per PS3/Xbox360 su una console ben meno potente, senza tralasciare nulla ovviamente. Il risultato è chiaramente fatto di tanti (troppi) compromessi. Se la grafica incredibilmente tiene botta, i tagli alla giocabilità non mancano: meno mosse (che già non erano tante), niente reliquie, intere sezioni trasformate in video e scontri coi boss davvero ridotti all'osso. Si lascia giocare, è vero, ma dura pochino e non ha neanche obiettivi e trofei a dargli una seconda possibilità. Peccato, perché la volontà c'era, ma si sa, la strada per l'Inferno è lastricata di tante buone intenzioni... **TMB**

Pagina mancante

Pagina mancante

REPLAY

A cura di: Francesco Di Lazzaro prodocevano@sprea.it

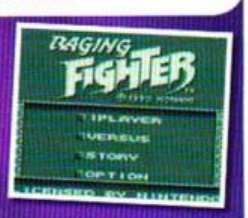
Altro Replay riservato agli appassionati di retrogaming, con il Focus che prende in esame un sito italiano creato da appassionati di giochi "antichi", con decine e decine di articoli di ogni genere, dedicati alle più svariate piattaforme. Anche in sede di recensione abbiamo preferito non distaccarci dalla stessa epoca cronologica offrendovi due pezzi che sviscerano altrettanti giochi del Game Boy, da un po' di tempo assente da questa rubrica. Buona lettura!

RETROGAMER.IT, UN SALTO NEL PASSATO

Qualche mese fa abbiamo parlato di una community di appassionati di retrogaming italiana capace di realizzare un sito dalle molte funzioni, con contenuti vari e anche una fornita sezione dedicata alle recensioni. Ma se siete appassionati di analisi approfondite e vi interesate di giochi del passato, non potete perdervi Retrogamer.it (http://www.retrogamer.it), progetto incentrato esclusivamente sulla produzione di pezzi in grado di sviscerare a fondo i grandi capolavori, ma anche i prodotti mediocri, che hanno fatto la storia dei principali sistemi dalla fine degli anni '70 a oggi. Lo staff è numeroso senza essere dispersivo: all'ideatore del progetto, Luca Abiusi, si sono affiancati una quindicina di collaboratori produttivi, accomunati dalla passione per i giochi "antichi" e per le dissertazioni sul tema. L'elenco delle piattaforme supportate è vastissimo: si parte dagli albori del videogioco casalingo, con l'Intellivision, e si arriva fino a console piuttosto moderne (Dreamcast e Playstation). Non c'è spazio invece nel menu principale per recensioni di giochi attuali o di pochi anni fa: in fin dei conti stiamo parlando di retrogaming. Per ovviare a questa mancanza è stato creato un angolo battezzato Newsystem, dove trovano collocazione le review di alcuni prodotti attualissimi, non suddivisi per sistema. Il numero di articoli presenti è impressionante. Quasi tutte le sezioni hanno almeno 70 disamine corrispondenti ad altrettanti titoli, con punte di oltre 90 per il database coin-op e quello Amiga. Ottime alcune idee per ampliare i contenuti senza tradire l'intenzione iniziale, quella di offrire un sito riservato alle recensioni. Nascono così sezioni dedicati all'analisi delle raccolte e delle collection uscite nel corso degli anni per le più svariate piattaforme, ai remake moderni, pensati per macchine attuali o quasi, alle interviste a grandi recensori di nobili testate che hanno fatto la storia del videogioco (ce n'è anche una al nostro Mirko Marangon!)(con dieci anni in meno sul groppone... ndTMB) e alle soundtrack più gettonate divise sia per gioco di appartenenza che per sistema. Tocco di classe finale la presenza di una radio interna al sito, con diverse tracklist ispirate ai videogiochi, da far girare e ascoltare mentre siamo immersi nella lettura dei nostri pezzi preferiti. Unica piccola pecca di questo ricchissimo progetto, l'assenza di un supporto per la comunità sotto forma di forum e una tendenza, riscontrata negli ultimi mesi, a diluire un po' troppo nel tempo gli aggiornamenti, che anzi ultimamente sembrano essersi quasi fermati. Peccati veniali che non intaccano l'assoluta qualità di questo grande database dedicato ai videogame degli anni che furono, tappa imperdibile nella navigazione di qualsiasi appassionato che si rispetti.

Ranging Fighter

Software House: **Konami**
Sistema: **Game Boy**
Emulatore: **BGB, GEST, Gnuboy**
Anno: **1993**



In un periodo in cui i picchiaduro one-o-one impazzavano sia in sala giochi che sulle piattaforme casalinghe, per Game Boy usciva questo titolo, non supportato da un marchio conosciuto, ma dotato di indubbie qualità. La struttura classica invogliava subito a intense sessioni, calando l'appassionato in un clima familiare: sette personaggi da scegliere, con l'obiettivo di affrontare in sequenza i rivali e batterli fino a sconfiggere l'ultimo, ostico combattente, il più forte del lotto. La dinamica delle mosse è ben congegnata nella sua semplicità: due tasti, uno per i calci e uno per i pugni, e una serie di mosse combinate, grazie alla possibilità di accoppiare il colpo con le frecce direzionali di movimento. Ottima la grafica, ben definita ma soprattutto fluida come raramente capita sul piccolo 8 bit portatile della Nintendo: in una beat'em up dove la velocità è tutto questa caratteristica è fondamentale. Simpatiche anche le musiche di sottofondo, mentre gli effetti sono adeguati, ma non entusiasmanti. Quello che manca a Ranging Fighter per diventare un classico è una storia dietro ai personaggi che ci troviamo a incrociare o impersonare: alla fine risultano tutti piuttosto anonimi e, quel che è peggio, contraddistinti da un parco mosse ripetitivo, con evoluzioni troppo simili tra un combattente e l'altro. Ranging Fighter non è un brutto titolo, e i maniaci del genere lo apprezzeranno: se non amate i picchiaduro però il consiglio è di passare oltre.

Top Rank Tennis

Software House: **Nintendo**
Sistema **Game Boy**
Emulatore: **BGB, GEST, Gnuboy**
Anno: **1993**

Trovare una simulazione tennistica così ben congegnata su una console portatile del 1993 è quasi un miracolo, tanto che ai tempi sorprese molti appassionati. Top Rank Tennis è pensato magnificamente: a un obiettivo di fondo semplice (entriamo nella classifica ATP all'ultimo posto, con l'intento di scalare posizioni su posizioni fino a raggiungere il vertice) si accompagna un sistema di gioco decisamente più complesso della media. Oltre ai due tasti canonici impiegabili con il Game Boy, i programmatori pensarono di rendere selezionabili anche i pulsanti select e start, in modo da ampliare, e di molto, il numero di colpi disponibili. Tali colpi, contrariamente a quanto accade in altri giochi dello stesso tipo, vanno provati tutti e utilizzati in maniera accorta, soprattutto contro gli avversari più forti, per sperare di prevalere nei vari incontri. Se con la vittoria progrediremo in classifica, in caso di perdita saremo risucchiati, e di nuovo superati, da contendenti precedentemente battuti: questo schema se da un lato può risultare un po' frustrante, costringe a non abbassare mai la guardia e contribuisce a non rendere alcuna partita scontata o noiosa. Anche il comparto tecnico è di prim'ordine: grafica fluida e molto ben definita, ed effetti sonori decisamente realistici, contribuiscono ad aumentare la verosimiglianza della simulazione, rendendola a tratti irresistibile. Un titolo molto bello, che fa della complessità la sua caratteristica più accattivante: se riuscirete a non scoraggiarvi dopo poche partite, Top Rank Tennis vi terrà impegnati molto a lungo.

EUFORIA PARADOSSA

A cura di: Massimo "NKZ" Nichini euforiaparadossa@sprea.it

"Mio padre diceva sempre: se la sorte ti è avversa e mancato ti è il successo, smettila di lamentarti e vai a piangere sul...". Perché quando si copia è meglio farlo con stile, eh...

Bentornati euforotti e paradosse che non siete altro. Un nuovo mese di immagini ignoranti e titillose è qua, pronto a rallegrarci se non proprio una giornata almeno quel quarto d'ora accademico che, tutto sommato, buttalo via. Vediamo un po'... Questo mese abbiamo al solito un paio di gadget che nemmeno l'ispettore avrebbe il coraggio di acquistare, un bell'esempio dell'intelligenza suprema di alcuni videogiocatori e l'immancabile 30 ml di topazza pura e raffinata. Un cocktail da far sembrare lo speedball la camomilla Bonomelli, insomma. Che dite, siete pronti a cominciare? Io sì, ma se volete vi aspetto un attimo. Anzi, andate avanti voi, che a me viene da ridere... Al prossimo mese!

MULTITASKING ESTREMO? NO, IGNORANZA INTREMA!

Quante volte vi è capitato di rimanere imbottigliati nel traffico alla guida della vostra splendida mountain bike? Quante volte vi siete ritrovati in coda per le strade della vostra città o fermi per lunghi e interminabili minuti a un semaforo del vostro paese? E infine quante volte vi è rimasto il dubbio di come finisce l'ultimo libro di Paolo Paccottaglia, solo perché siete dovuti andare ad allenarvi in bicicletta proprio quando stavate per scoprire chi era l'assassino del maggiordomo? Se a tutte queste domande avete risposto "Mai! Ma se rincopperito? Anzi adesso vengo lì e ti pesto, ma pensa te che idee malsane...", girate subito pagina e non, ripeto NON cercate il mio indirizzo di casa. Se invece siete tra i pochi ad avere davvero bisogno di questo portadocumenti-slash-leggio da bicicletta... Beh, allora mandatemi voi il vostro indirizzo, così cerchio un area di 30 chilometri e mi salvo la vita di sicuro...

RAGAZZI, SE NON VINCIAMO QUESTA SIAMO NELLA MELMA FINO A QUI!

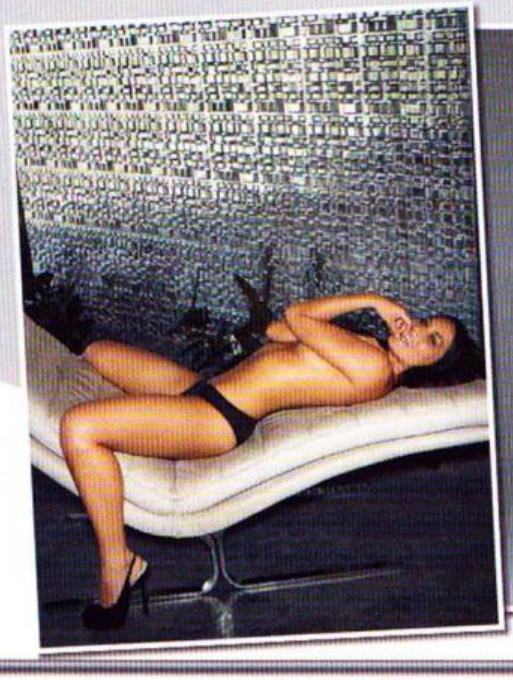
I giocatori più accesi e agonistici sanno bene cosa si può arrivare a fare spinti dalla irrefrenabile voglia di primeggiare. Questi ragazzacci sudasiatici però hanno battuto ogni record di amarezza videoludica, rimanendo impassibili ai loro monitor nonostante l'alluvione che ha invaso il loro villaggio. Ora, lungi da me giudicare le altrui passioni e la forza di queste, ma vi pare normale rimanere impassibili mentre il fango e l'acqua più melmosa ti arriva fino ai gioielli di famiglia? A me non tanto, però rimane il fatto che questi appassionati meritino di sicuro il riconoscimento come i più accaniti della stagione 09/10. Nella speranza, ovviamente, che nessuna dispersione di corrente abbia trasformato l'internet bar o la casa in cui si trovavano in una rosticceria di polli...

I SEE OVER THE RAINB... AHIA, PRESO IN PIENO!

Ci sono menomazioni e handicap che non è proprio il caso di prendere in giro. Io ad esempio manco da sempre di pollice opponibile, un problema non da poco, per dire. Provate voi a essere lo zimbello di tutti perché non riuscite a usare un accendino senza catapultarlo in faccia a qualche passante! Ma torniamo a noi. Dicevo, ci sono problemi che non è il caso di usare come sfottò. In un certo senso per evitare di essere così malevoli potrebbe essere utile, nel caso vogliate allegramente canzonare un vostro amico daltonico, regalargli per la prossima ricorrenza questo splendido orologio, pensato apposta per mandare a male chiunque soffra di questo raro disturbo della vista. E ora scusate, ma devo andare a cercare qualcuno che mi apra una lattina di Fuzzy Cola...

IO RIDO. E IO INVECE NO.

Chiudiamo questo mese di euforia paradossa con una solita, arbitraria e incontestabile accoppiata di bellezze. Purtroppo i suggerimenti per il topaquiz mancano. Se devo essere sincero è un periodo in cui anche i film e serie televisive non è che stiano eccellendo nel proporre topattrici nuove e fiammanti, non perlomeno tra quelle disposte a svestirsi anche solo un po' per la gioia dei nostri topoquizzaroli. Quindi altro mese di sosta per il quiz che vanta "innumerevoli tentativi di imbellimento" ed ecco a voi due topomodelle formato standard. Ad accomunare le due foto poco o niente... entrambe more, entrambe slanciate, entrambe presenti nella stessa cartelletta della collezione privata di casa Nikazzi. Poco, direte voi? Beh, hanno sempre più cose in comune loro di tante altre foto selezionate in passato, per cui è tutto "xxxxxx" che cola. Eh, no, grasso proprio non si può scrivere in questo box...



Davvero ricorrente questo angolo di

BOVABYTE

...che decidetelo un po' voi

A cura di: Noi Bovas bovabyte@bovabyte.com

PRENTAL ADVISORY
Si informano tutti i lettori che per scrivere questo articolo nessun suino è stato appositamente macellato.

Le ricorrenze speciali di BovaByte
10 ANNI DI psDoom!

Cari lettori di BovaByte, parte da questo mese l'ennesima "rubrica nella rubrica" che si sa quando parte, ma non si sa mai quando arriva, se arriva, e quanto dura il viaggio. In altre parole, di tanto in tanto ci rammenteremo di qualche particolare anniversario e lo menzioneremo qui, ma non aspettatevi una rimembranza al mese perché se no non se ne esce più. In ogni caso, il mondo informatico è costellato da tanti piccoli grandi avvenimenti che, a causa della loro specificità o delle lobby dell'informazione, non raccolgono lo spazio e la notorietà che meritano. Ma per fortuna ci siamo noi che, non sapendo cosa scrivere altrimenti, abbiamo deciso di giungere in soccorso di queste sfortunate ricorrenze e consegnarle agli annali come meritano.
Questo mese, per esempio, ci occupiamo dell'uscita, tra marzo e maggio del 2000, del più utile strumento di amministrazione che le macchine *nix abbiano mai avuto: psDoom. In pratica, un'interfaccia grafica per i comandi 'ps', 'renice' e 'kill' basata sullo storico sparatutto di id Software. Grazie a psDoom, utenti e amministratori di sistema potevano vagare per i primi livelli del gioco – o in stanze create per l'occasione – uccidendo mostri che, in realtà, rappresentavano i processi (e quindi i programmi) in esecuzione sulla macchina. Insomma, cari utenti di Windows, immaginatevi di premere Ctrl+Alt+Canc e, invece di vedere apparire il serioso task manager di Microsoft, di poter sparare ai processi e di "ammazzarli" nel senso letterale del termine: una vera goduria per qualunque system administrator! PsDoom nacque per scherzo, ma arrivò a un notevole grado di sviluppo, comprendendo alcuni automatismi per evitare che i processi si ammazzassero casualmente con il fuoco amico, eventualità che nelle prime versioni trovava questa giustificazione ironica: "in una macchina particolarmente impegnata, non è inusuale che il sistema operativo ammazzi qualche processo a caso". Inoltre, se un utente privo dei necessari permessi uccideva un task che non gli competeva, a "morire" era solo la sua rappresentazione all'interno di psDoom, mentre il mostro a esso associato sarebbe riapparso automaticamente di lì a poco. Infine, ferire un processo invece di ucciderlo si limitava ad alzarne il grado di "gentilezza", facendo sì che esso lasciasse più risorse a disposizione degli altri programmi in esecuzione. Dieci anni sono passati ma, purtroppo, psDoom non è ancora diventato il task manager standard delle distribuzioni di Linux. Peccato.

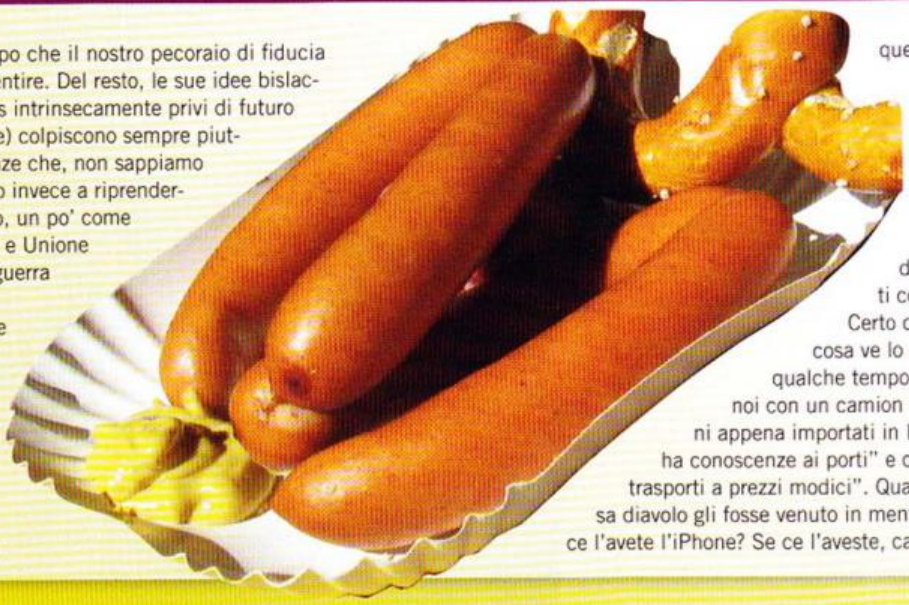
Se eseguito da root, psDoom entra in god-mode e impedisce ai mostri di uccidere l'utente. Del resto, uno è root mica per niente...

Ai mostri più grossi e cattivi sono riservati i processi più importanti...

Con i livelli personalizzati, attivi solo con le versioni registrate di DooM, è possibile entrare come root in una stanza piena di ogni genere di arma.

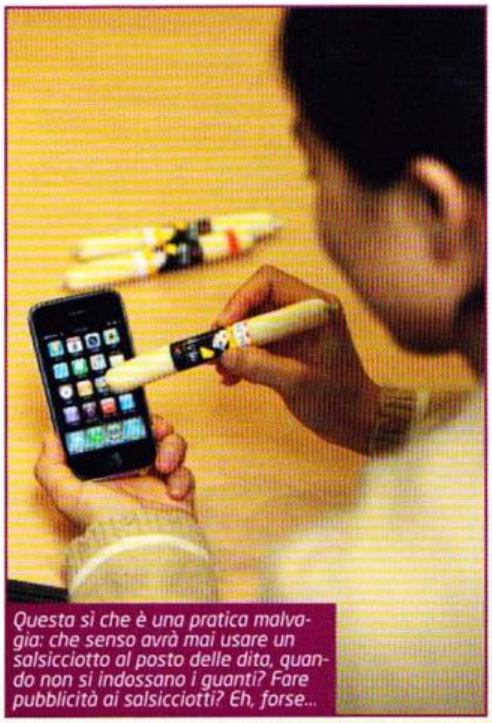
La robba molle del Pastore
L'ACCESSORIO DEFINITIVO PER IL VOSTRO iPHONE!

Era da un po' di tempo che il nostro pecoraio di fiducia non si faceva più sentire. Del resto, le sue idee bislacche per dei business intrinsecamente privi di futuro (ma anche di un presente) colpiscono sempre piuttosto duro sulle sue finanze che, non sappiamo come né perché, riescono invece a riprendersi ogni volta. In ogni caso, un po' come i presidenti di Stati Uniti e Unione Sovietica ai tempi della guerra fredda, anche noi abbiamo istituito con il Pastore un "telefono rosso" capace di collegarci in via del tutto esclusiva, l'unica differenza è che il nostro è marrone. E la suoneria è sempre impostata su "silenziosa". Nonostante questo, il telefono ha preso vita e non abbiamo potuto fare altro che rispondere: "Ciaoooo... sapete mica dirmi quanti iPhone hanno venduto in Italia? Ah! Bene. E sapete mica dirmi quanti produttori di salsicciotti hanno contratti con la grande distribuzione? Certo che mi interesaaaaa! Se no cosa ve lo chiedevo a fareeee!?". Dopo qualche tempo, il Pastore si è presentato a noi con un camion pieno di salsicciotti coreani appena importati in Italia da un suo "amico che ha conoscenze ai porti" e che "opera nel settore dei trasporti a prezzi modici". Quando gli abbiamo chiesto cosa diavolo gli fosse venuto in mente, ci ha risposto così: "Voi ce l'avete l'iPhone? Se ce l'aveste, capireste!" e poi ci ha snoc-

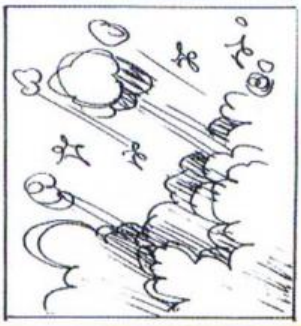


ciolato i dati di vendita dei salsicciotti in Corea, aumentati del 40% da quando è cominciata la distribuzione dell'iPhone. A quanto pare, infatti, in Oriente le temperature tendono a diventare molto rigide in inverno e, siccome è necessario toccare lo schermo dell'iPhone a mani nude perché funzioni, i geniali coreani hanno trovato un rimedio semplice quanto malvagio: usare un salsicciotto al posto delle dita che, grazie alla sua natura biologica, offre capacità conduttive simili a quelle delle falangi umane. "Farò un sacco di soooooldiiii! Una volta che lo hai usato, il salsicciotto può sempre essere abbrustolito e mangiaaatoooo! Quindi se una telefonata può salvarti la vita, il salsicciotto non ti farà morire di faaameeee!". E naturalmente non è finita qui: "al massimo, una volta scaduto e puzzolente, il salsicciotto resta comunque biodegradabile ed eco-friendlyyyyyyy!". Dopodiché se n'è andato, con tutto il suo entusiasmo. E chi glielo dice che, ormai, è primavera inoltrata?

Quando fa paurosamente freddo, nulla è meglio di un buon salsicciotto per far funzionare l'iPhone come si deve!



Questa sì che è una pratica malvagia: che senso avrà mai usare un salsicciotto al posto delle dita, quando non si indossano i guanti? Fare pubblicità ai salsicciotti? Eh, forse...



Pagina mancante

Pagina mancante

TIME MACHINE RELOADED

A cura di: Danilo Dellafrana (danilo.dellafrana@gmail.com

Un viaggio a ritroso nella storia dei videogiochi attraverso gli occhi dei protagonisti che hanno segnato un'epoca.

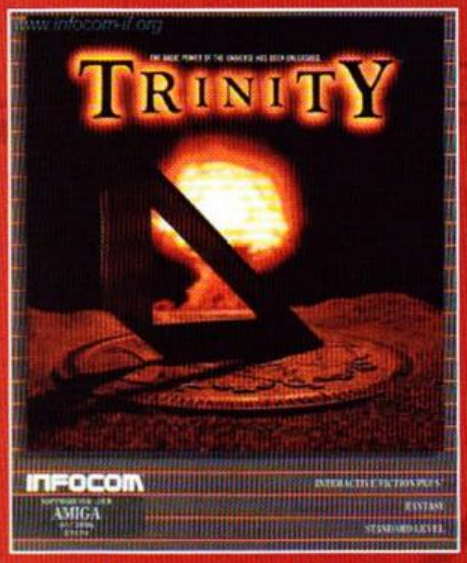
BRIAN MORIARTY, UNA VITA AVVENTUROSA

Il suo nome evoca ricordi legati al meglio del meglio della produzione avventuristica del passato, ma personalmente quello che ricorderò sempre di Brian Moriarty (classe 1956) è lo stralcio di un'intervista rilasciata al sito Adventure Classic Gaming circa un lustro fa, dove descriveva un pranzo di lavoro alla Infocom circondato da leggende quali Steve Meretzky e Marc Blank come un'esperienza paragonabile a un the ad Abbey Road assieme ai Beatles. Brian è dichiaratamente un appassionato di videogiochi e da quella frase si evince una genuina passione, probabilmente simile a quella che infervora molti di quelli che leggono queste righe. Laureato in letteratura inglese presso l'università del Massachusetts nel 1978, scoprì la sua vera vocazione iniziando a lavorare presso un negozio di elettronica locale: i computer stuzzicavano la sua curiosità ma gli applicativi ludici erano così poco diffusi che non si poteva neanche parlare di un'industria vera a propria. Ciononostante imparò i rudimenti del Basic smanettando sulle occasionali macchine in esposizione, prima fra tutte il TRS-80 Model I senza però interessarsi particolarmente al mondo dei grigi e noiosi elaboratori elettronici. La scintilla scoppiò nel 1981, quando un collega gli mostrò Star Raiders sul suo Atari 800, trasformandolo improvvisamente in un fan sfegatato dei videogiochi. Per aggiungere benzina sul fuoco, il negozio in cui andò a comprare il suo Atari 800 pubblicava anche una rivista amatoriale dedicata ai videogiochi per Atari: si chiamava A.N.A.L.O.G. (Atari Newsletter And Lots Of Games) e sarebbe stata il trampolino di lancio per alcune tra le più importanti realtà editoriali videoludiche statunitensi degli anni novanta. Non è questo che ci interessa ora: la cosa rilevante è che Brian Moriarty cominciò a scrivere per la rivista divenendone in seguito editor.

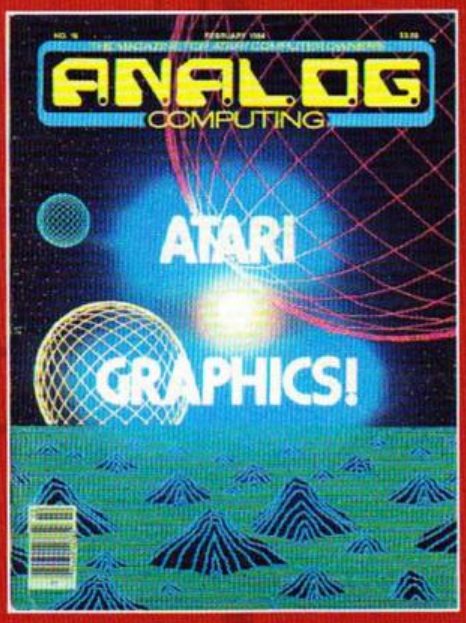
La progressiva importanza acquisita dalla testata fece sì che Brian ebbe da giocare e recensire alcuni tra i migliori prodotti del momento: per una persona con il suo titolo di studio, il genere delle fiction interattive (le buone vecchie avventure testuali) rappresentava un affascinante connubio tra narrazione e videogioco. Ovviamente, quelle della Infocom spiccavano tra la massa grazie alle brillanti idee, ai parser sempre migliori e alle leggendarie confezioni con una miriade di bizzarri gadget inclusi (i famosi "feelies"); tra queste Deadline, un giallo del 1982 a opera del summenzionato Marc Blank, viene ricordato da Moriarty come il colpo di fulmine che lo fece invaghire di Infocom.

Brian sapeva che la prossima mossa sarebbe stata riuscire ad ottenere un posto in quella software house da sogno e si mise in gioco, pubblicando sulle pagine di A.N.A.L.O.G. due avventure testuali da lui scritte, ovvero Adventure in the 5th Dimension e Crash Dive, scritte rispettivamente in Basic e Assembler. La mossa pagò e nel 1984 venne assunto da Infocom, inizialmente come programmatore, lavorando sul varianti dello storico Zil (Zork Interpretation Language). Nel 1985 il responsabile marketing Mike Dornbrook decise di creare una linea di avventure adatta a un pubblico giovane e per Brian arrivò il momento di creare la sua prima avventura commerciale: Wishbringer fu un successo straordinario per Infocom, e vendette qualcosa come centomila copie, scatola più, scatola meno! La storia, da molti annoverata tra le meglio narrate di tutta la produzione Infocom, ci mette nei panni di un postino che si trova suo malgrado coinvolto in un "affare" paranormale: in seguito a una consegna in un negozio di magia, la sua città è stata trasformata in un mondo fantasy e solo la pietra magica Wishbringer è in grado di riportare le cose al loro posto. Per la cronaca, la confezione del gioco conteneva una replica fosforescente della pietra in questione. Dopo un simile riscontro, le cose cominciarono a decollare per Brian con il suo secondo nonché più ambizioso progetto.

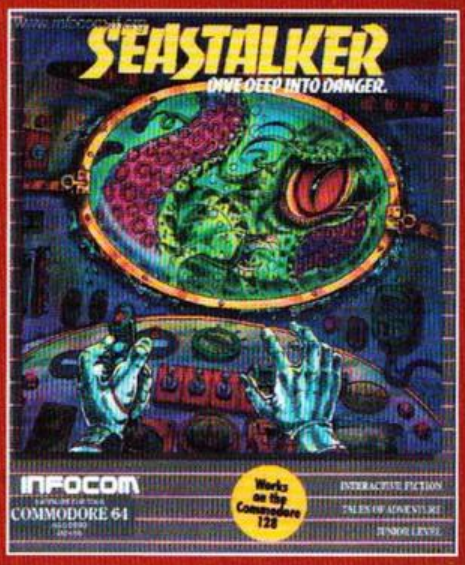
Trinity è la storia di un turista americano a Londra, un attimo prima che il terzo conflitto mondiale scoppi vaporizzando la capitale Inglese in un incubo nucleare. Nell'istante in cui le leggi della fisica vengono piegate dal distruttivo volere dell'uomo, si apre uno spiraglio e il nostro turista dovrà viaggiare tra spazio, tempo e dimensioni parallele per giungere nel deserto del New Mexico pochi minuti prima dell'esplosione della bomba atomica originale, nome in codice Trinity, per cambiare il corso della storia. Moriarty viaggiò per il mondo per effettuare ricerche, visitando anche il Trinity site in New Mexico: il background cosmopolita dietro all'avventura è tangibile anche nei feelies inclusi nella confezione, tra cui troviamo la storia illustrata della bomba atomica e la guida per creare delle gru origami come quelle che vengono depositate dai bambini giapponesi presso il memorial di Hiroshima. Trinity è un capolavoro di narrazione nonché l'avventura testuale preferita da chi scrive questo articolo assieme



▲ *Viaggi e lunghe ricerche furono necessari per creare l'incredibile atmosfera che pervade Trinity.*



▲ *A.N.A.L.O.G. è responsabile della nascita di celebri riviste statunitensi come VideoGames & Computer Entertainment e Turbo Duo.*



▲ *La gavetta spetta a chiunque: prima di scrivere Wishbringer, Moriarty lavorò sull'effetto sonar in Seastalker.*

ad A mind forever voyaging di Meretzky: se riuscite a recuperarla dategli una possibilità, potrebbe rivelarsi un'esperienza straordinariamente intensa. Il terzo gioco, Beyond Zork, fu un discreto successo, sebbene venne pubblicato verso la fine del 1987, cioè quando le avventure testuali cominciavano ad accusare il colpo, pressate dalle colorate e dinamiche interfacce dei titoli di Sierra Online. Il gioco è un ibrido tra un'avventura testuale classica e un RPG, traendo quindi ispirazione dal fenomeno dei MUDs. All'inizio dell'avventura ci sono sei attributi da determinare, incrementabili salendo di livello risolvendo i numerosi puzzle. Una novità è rappresentata dall'interfaccia, che comprende una rappresentazione grafica della mappa, abbandonando l'ambiente esclusivamente testuale della produzione precedente, e c'è anche la possibilità di creare macro per facilitare l'esplorazione: di per sé un buon titolo con alle spalle un universo fantasy collaudato (anche se si discosta dalla "Zork Trilogy" originale) uscito però quando i gusti degli avventurieri stavano mutando. La Lucasfilm Games con il suo SCUMM stava per dare uno scossone memorabile al mercato, e Moriarty capì che quello sarebbe stato il suo prossimo passo: forte di un curriculum vincente, varcò le porte dello Skywalker Ranch nel 1988 per creare quella che è probabilmente la sua avventura più conosciuta. Loom narra di un tempo lontano, dove l'equilibrio del mondo è mantenuto dalle Gilde, aggregazioni di artigiani custodi di poteri magici. La gilda dei tessitori vanta un telaio (Loom, appunto) in grado di governare le trame del tempo grazie al potere della musica ma tale tradizione è destinata a spegnersi a causa del mancato ricambio generazionale: composta oramai da soli anziani, la gilda dei tessitori è sulla via del tramonto. Una giovane donna, opponendosi al destino, utilizza il telaio per dare alla luce un bambino, Bobbin Threadbare, ma così facendo viene maledetta e costretta a vivere il resto dei suoi giorni trasformata in un cigno. Ancora peggio, questa sconsiderata azione ha messo in moto forze diaboliche che minacciano di sovvertire totalmente l'ordine meticolosamente mantenuto dalle gilde: sarà compito di Bobbin porre rimedio alla catena di eventi inavvertitamente messa in moto dalle sua genitrice. Trama a parte, c'è davvero qualcosa di magico in Loom: la grafica, ad esempio, inizialmente creata in EGA a 16 colori era assolutamente incredibile per i tempi, tanto che al CES del 1990 furono in molti a credere che quelle schermate fossero figlie del più avanzato standard VGA. Merito dei grafici Mark Ferrari e Gary Winnick, che seppero donare al gioco una personalità tanto incisiva con una palette così limitata prendendo ispirazione dal film Disney "La Bella Addormentata". L'interfaccia, poi, è puro genio: niente oggetti da raccogliere né verbi per creare azioni! Bobbin può usare un bastone per generare suoni con cui creare incantesimi che vengono appresi osservando eventi; a volte è addirittura possibile comporre una melodia/incantesimo al contrario con esiti diametralmente opposti, vedi ad esempio il celebre enigma del tornado, risolvibile suonando al contrario la melodia del vento. Ci sono tre livelli di difficoltà, il più arduo dei quali riduce l'interfaccia all'osso lasciando il compito di interpretare le note all'orecchio del giocatore: a tal proposito bisogna osservare che Loom fu uno dei primi titoli per PC a sfruttare a dovere le schede audio dell'epoca (AdLib e Roland). Successivamente Brian lavorò su The Dig, sviluppando tra le altre cose lo Storydroid, ovvero il successore spirituale dell'ormai anziano SCUMM: il suo lavoro venne però parzialmente scartato quando abbandonò Lucasfilm, lasciando la direzione del gioco a Dave Grossman e successivamente a Sean Clark.

▲ *Una schermata di The Dig con l'interfacãa Storydroid, nata per sostituire SCUMM con soli quattro verbi/icone.*

◄ *Non tutte le ãambelle escono col buco: tra i giochi a cui ha lavorato Brian figura anche il mediocre Loadstar: The Legend of Tully Bodine.*

► *Un'altra ispirazione per l'ambientazione di Loom deriva dal balletto il Lago dei Cigni di cui Moriarty era appassionato.*

TGM MAIL

A cura di: Massimo Svanoni xam@sprea.it e Raffaele Sogni raffo@sprea.it

PROSOPOPEA - 1 MARZO 2010

[Questa cosa della narrazione interattiva]

Giunti ad aprile, tutti coloro che si definiscono appassionati d'avventura o che sono vagamente attratti dallo storytelling interattivo (e che possiedono la console adatta), avranno avuto modo di mettere le proprie grinfie su Heavy Rain. Il sottoscritto l'ha fatto solo marginalmente, passando tuttavia attraverso una manciata di pareri altrui e, naturalmente, al proprio desiderio. Ragion per cui dalle righe seguenti non uscirà né un'analisi né un giudizio, quanto piuttosto una serie di domande.
Alla luce dei risultati, è davvero il caso di mandare in cantina la cara vecchia struttura dell'avventura a oggetti/enigmi, relegando lo sviluppo dell'azione ludica ad altri generi di interazione, più – diciamo così – elementare? È possibile puntare l'obiettivo ludico sull'aspetto dell'emozione senza che per questo venga meno l'elemento fondamentale del divertimento? Quali sono gli eventuali errori di percorso? Stiamo parlando sempre di videogioco?
Forse la verità sta nel mezzo. Forse HR è da archiviare come (positiva?) sperimentazione, come una di quelle pietre piovute dal cielo che vanno a dissestare il terreno, a modificarne la morfologia per sempre. Forse qualcuno (e per qualcuno intendo non necessariamente lo stesso autore), dovrebbe raccoglierne gli spunti e procedere verso qualcosa d'altro. Quel che mi interessa in maniera sostanziale è che l'attenzione a gran numero di A maiuscole torni preponderante a focalizzarsi su questo elemento: la voglia di suscitare emozione nel giocatore, la voglia di raccontare. Perché ve ne parlo qui?
Ma via, non staremo a fossilizzarci sul fatto di essere una rivista dedicata al PC. E neppure vorrete trascurare il fatto che l'avventura grafica, qui, è sempre stata di casa. Dico bene?

Massimo Svanoni

A CHI LO SPEDISCO? DAI, CHE È FACILE!

MULTIGIUOCO
Elvin è simpatico se non ti piomba in testa da un'altezza di 100 metri. Lo trovate su fragzone@sprea.it.

TGM BAZAR
http://forumtgmonline.futuregamer.it/forumdisplay.php?f=263. Io non so più se sia una visione o meno, ma va ancora e miete successo che nemmeno Sanremo.

TGM MAIL
La rubrica con il più alto tasso di puntualità nella consegna, da un mese a questa parte. È anche la rubrica delle vostre letterine. Da spedirsi a xam@sprea.it con oggetto [TGM Mail], altrimenti fulmine le colga.

RAFFOSENTIQUA
Il Raffo è un po' come un fratello, anche se in tutto ci saremo parlati sì e no due volte. Ditegliela - raffosentiqua@sprea.it.

IL PREZZO DELL'USATO

Salve, Xam.
Mi rivolgo a voi (inteso come TGM) nel tentativo di raggiungere più persone possibili; almeno nell'ambito dei videogiocatori frequentanti quella malaugurata e a volte malfunzionante macchina da gioco chiamata PC.
Malfunzionante per i problemi di compatibilità, l'elevato range di hardware che rende difficile l'integrazione tra i vari componenti (e dato che, chi gioca su pc spesso se lo assembla, anche questo è un bel problema) e il sistema operativo che, ammettiamolo, è spesso fonte di problemi, tra BSOD e DX buggate.
Malaugurato, per il costante decremento di titoli, di qualità e di longevità degli stessi; nonché per lo scarso supporto dei distributori/produttori per la nostra piattaforma; e per la loro scarsa considerazione degli utenti.
Ma torniamo all'argomento principale.
Uno degli argomenti degli ultimi giorni è il pesante DRM che Ubisoft imporrà agli utenti che decideranno di acquistare Assassin's Creed 2 su PC e, successivamente, a ogni altro titolo che questo distributore pubblicherà su questa piattaforma: da parte degli utenti si rende necessaria un'azione politica!
Con azione politica non intendo qualcosa che riguardi i nostri governanti, o la loro distorta idea di "politica" come "partitica" e "conquista della poltrona"; ma qualcosa che riguardi il nostro vivere, e nel caso videogiocare, comune (politico dunque inteso come nell'ambito della "polis" globale). So perfettamente che a chiedere un boicottaggio verrei bollato come "estremista", "pirata" o "pazzoide"; tuttavia vorrei analizzare il perché dichiarato di questa scelta di DRM, così come altre possibili motivazioni collaterali.
Ubisoft dichiara che tale sistema DRM, che per chi non lo sapesse prevede una connessione persistente ai loro server durante l'intera partita nonché la presenza dei salvataggi di gioco dislocati unicamente sui server del distributore, è atto a combattere la pirateria; tuttavia, pensando a voce alta, mi viene da ricordare che alcuni giochi sono stati più facilmente fruibili proprio ai cosiddetti pirati, mentre gli utenti si sono trovati innanzi a svariati problemi (qualcuno ha forse detto GTA IV?), dunque chiediamoci chi verrebbe leso da questo sistema: i legittimi utenti o i tanto infamati "ladri di bit"?
Taluni ritengono che sia un tentativo per eliminare il mercato dell'usato, dato che per controllare online l'originalità del gioco occorre registrare un account ed associarvi permanentemente il codice seriale del gioco; virtualmente impossibilitando la vendita di tale gioco.
Dunque quale modo per evitare tale abuso, perché di questo si tratta? Ebbene, ricordiamo il passato, quando BioShock uscì limitato a 3 attivazioni, l'intera comunità insorse e in buona parte si rifiutò di acquistare tale titolo fino all'annuncio di 2K del rilascio di un deactivator e di un estensione del numero di attivazioni pari a infinito.
Vorrei anche fermarmi a riflettere sui possibili futuri sviluppi di tale situazione, nel caso gli utenti non si pongano ad avversare tale sistema; a parte il certo sviluppo e utilizzo per altri titoli di questo distributore, un possibile scenario è l'estensione di questo sistema ad altri distributori, rendendo di fatto gli utenti semplici affittuari dei giochi da loro acquistati, in quanto in caso di manutenzione dei server, di sovraccarico degli stessi o di problemi degli ISP, si verrebbe disconnessi dalla partita

RICORDIAMO IL PASSATO: QUANDO BIOSHOCK USCÌ LIMITATO A 3 ATTIVAZIONI, L'INTERA COMUNITÀ INSORSE E IN BUONA PARTE SI RIFIUTÒ DI ACQUISTARE TALE TITOLO FINO ALL'ANNUNCIO DI 2K DEL RILASCIO DI UN DEACTIVATOR E DI UN'ESTENSIONE DEL NUMERO DI ATTIVAZIONI PARI A INFINITO.
MARCO BIGNAMI

ER PACMANARO VERO

Er Pacmanaro vero non si distingue per il numero di livelli in cui riesce a resistere (senza rompersi le balle). Non si distingue per il numero di vite che gli servono per stare in piedi. Non si distingue per il numero di fantasmi magnati nel lasso di un minuto. Si distingue per la chiappa.
Bottom line: il fantasmino rosa, all'inseguimento del nostro, ha un'aria vagamente preoccupata...

QUESTO È VIDEOGIOCARE, PER ME; QUESTA È UNA VERA ESPERIENZA INNOVATIVA. L'IGNORANZA. E SAI QUAL È IL PARADOSSO? CHE QUESTA STESSA MAIL È PIENA DEGLI SPOILER MEDIATICI CHE TANTO VADO A CRITICARE
ROBERTO DE CERRETO

senza preavviso e senza possibilità di salvare.
Vi ringrazio di avermi concesso tale sfogo, e di nuovo vi invito a pensare non solo alla vostra banda e alla vostra voglia di giocare ma anche alle libertà cui state per rinunciare nel caso vogliate prendere tale gioco.
Distinti Saluti.

Marco Bignami

Discutevo giorni fa con amici proprio di questa faccenda o, meglio, della premessa che ha portato a questa discesa in campo niente meno che di Ubisoft ed EA. Le regole attuali del gioco sono: io, publisher, faccio due conti e, per ottenere il ROI ottimale, sulla base di una tonnellata di stime, fisso il prezzo a 50 (70). Per raggranellare qualche altro solduccio, prendo la stessa cosa, ci aggiungo un cd con le musiche del gioco, un manualetto ricamato, un pezzo di carta da piegare e un minimo di lavorazione sulla confezione e ne guadagno, facciamo, altri 10-20. Bene.
Allora io, utente, ho tre strade (legali): mi arrapo come una scimmia e prendo la limited (o una delle limited, quando ci sono quelle costruite ad arte per varie fasce di giocatori); scelgo la versione normale e mi tengo un minimo di rimorso (che magari la prossima volta mi spingerà all'acquisto della limited); aspetto un paio di mesi e risparmio 15-20 euro per il primo usato in cui mi imbatto. Non sono più sul pezzo ma so che è il prezzo da pagare per risparmiare e, tutto sommato, ho una lista lunga così di roba da giocare e va bene lo stesso (pur di non guardare troppi filmati in giro, non leggere troppi forum e, in sostanza, non farmi spoilerare; vedi lettera successiva). Assodato che il numero di quelli che scelgono l'ultima strada non è trascurabile e che parliamo pur sempre di un mancato guadagno da parte di chi il gioco lo produce, la palla torna a costoro. Che fare? Il bastone o la carota? C'è chi opta per l'uno (Ubisoft?) e chi per l'altro (EA). La storia insegna che creare rogne al giocatore finisce per ledere l'acquirente 100% honest e favorire quello arrubbante. Così si è aperta una seconda via: DLC a manetta, magari gratis per i possessori originali e a pagamento per quelli dell'usato. Un sistema anche

AVVERTENZE D'USO

Quando mi ritrovo con un cesto di roba di che avvertire, è sempre un mese gioioso. Non è questo il caso. Questo, anzi, è il mese in cui mi farei elegantemente i fatti miei più d'ogni altro, lasciando navigare ciascun termine per conto suo, manco fosse una parolina come le altre. Ma dato che mi definiscono "buono" e che a voi ci tengo, mica posso lasciarvi in balìa dell'incertezza.

ASSASSIN'S CREED 2
Diventare assassini ludici è oggi una questione di diritto digitale. Il popolo pcista è (comprensibilmente) spaventato.

BSOD
A dispetto della simpatia evocata dalla fonetica (nonché dall'immagine), uno dei peggiori termini che un utente (ma anche un utonto) possano incontrare. Curiosamente anche uno di quelli che più fanno sghignazzare il linuxaro medio.

DEVDIARY
Quelle cose per cui i marketing man non sanno più cosa inventarsi e allora ci riversano addosso la Smemoranda degli sviluppatori. Il prossimo passo è il reality show nelle interiora della software houZ.
DRAGON AGE
Titolo che – ebbene! - mi sta venendo voglia di giocare. Dice: che ci frega? Bella.

DRM (LO SPETTRO DEL)
Concetto tanto caro agli sviluppatori quanto poco digesto al povero videogiocatore onesto et integerrimo. Il pensiero del quale viaggia a quel day one di Half-Life 2 con lancio di Steam incorporato (nonché a una moltitudine di altri pensieri nuvolosi che qui non approfondiamo).

FLOPPY DISK
Infausto ma meravigliosamente romantico supporto per i nostri sogni qui, sempre del periodo "i tempi che furono". Quanti bei sacramenti volavano quando si beccavano settori danneggiati, virus indistruttibili (il Nibbio! Il Nibbio!), magari nell'ultimo disco di un'installazione di una mezz'oretta.

FORMA
Può essere d'arte o di tante altre cose. Noi, che pure in passato ci siamo ampiamente espressi, forti della saggezza accumulata nel contempo, scegliamo la via del silenzio e dell'attesa.

LADRO DI BIT
All'apparenza affascinante individuo; in realtà co-responsabile dell'amarezza di questo mercato qui. Ma poi si può davvero assegnare una colpa? È nato prima l'uovo o la gallina?

LIMITED
Concetto non ben chiaro, poiché se di queste razioni pare esserci grande abbondanza, lo stesso non si può dire della pecunia necessaria per farle nostre.

PACMANNO
Titolone che andava ai tempi d'oro, quando noi tutti si aveva tempo per giocare senza pensare a cose tipo tirare a fine mese.

ROI
Parola brutta eppur necessaria.

SPOILER
Immediatamente dopo il pugno nei denti nella mia personale classifica degli Insopportabili.

XAM
Uomo recentemente colto da un'accecante moto di disprezzo nei confronti del vil denaro e, contemporaneamente, da un incontrovertibile desiderio di alta definizione da salotto. Due pulsioni che vanno, pericolosamente, a braccetto.

FLOPPA CHE TI PASSA

Non stiamo parlando di Texas Hold'em e il flop è niente meno che il dischetto dove stava bel bella la vostra copia di Monkey Island. Solo che questo Nick Gentry (www.nickgentry.co.uk) ne aveva da parte una manciata e, dato che non è riuscito a trovare un lettore in cui infilarli, ha deciso di utilizzarli come tela.
Bella, mi son detto quando l'ho visto, son capace anche io di dipingere quattro dischetti e diventare miliardario. Beh, lui l'ha fatto (però non è diventato miliardario).
Bottom line: l'ha scoperto Mirko, ovviamente (dopo aver stanato anche il sedere pacmanaro; mese assai prolifico, questo).

abbastanza onesto per rientrare dei mancati guadagni.
E la palla è di nuovo ai giocatori. Accetteremo di buon grado uno dei due compromessi o applicheremo la più naturale delle forme di protesta?

SPOILER IN SALSA DI NOCI

Ho fatto una prova.
Mi sono forzatamente rinchiuso su Marte per mesi e ho evitato di leggere o visionare news, anteprime, hand-on, recensioni e pletore di immagini e trailer spoilerosi.
Il 27 Gennaio ho tirato fuori la mia Postepay da combattimento, sganciato il denaro digitale ed il 29, dopo 10 e passa giga di download, ho lanciato Mass Effect 2!
Mai reclusione fu più prodiga di lacrime di gioia!
Xam, anche tu ci hai fatto caso, vero?
Sì, esatto, parlo proprio della moda incondizionata e malsana di creare hype attorno a un prodotto spoilerando tutto lo spoilerabile tramite millemila milioni di immagini, interviste (anzi no, adesso vanno di moda i DevDiary), trailer di ogni genere, rilasciati con meticolosità chirurgica dal distributore del gioco.
Quando il 6 Novembre ho iniziato la mia campagna a Dragon Age, sapevo già tutto (occhio che si spoilera! ndxam): sapevo come iniziava, quali i personaggi reclutabili, come e dove, la trama, i boss, i macro eventi principali, tutto. Sapevo già chi era Zevran, quindi sapevo già che potevo reclutarlo e non ucciderlo. Sapevo già chi era "La Madre" della Prole Oscura. Sapevo già che Loghain era reclutabile...
Tutto questo leggendo o visionando quanto mamma EA pubblicava a fiume. E sta facendo la stessa identica cosa con Awakening.
E allora ho detto basta. A che pro andare al cinema se già sai come si sviluppa il film? A che pro leggere un libro se già conosci gli eventi salienti?
Di ME2 non so nulla, nulla di nulla. E a ogni passo rimango basito, esterrefatto. Non so chi è reclutabile, non so come, né dove.
Quando ho scoperto chi è Archangel sono caduto dalla sedia per la gioia. Quando ho assistito all'intro-prologo, il cuore ha videoludicamente smesso di battere tanta era la paura di perdere per sempre chi o cosa.
Questo è videogiocare, per me; questa è una vera esperienza innovativa. L'ignoranza.
E sai qual è il paradosso? Che questa stessa mail è piena degli spoiler mediatici che tanto vado a criticare.
Un abbraccio, Xam.

Roberto De Cerreto o Custode che dir si voglia

In effetti, Roberto, predichi bene e razzoli male. Come facciamo a impostare un discorso sul malcostume dello spoiler nei marketing moment, se poi ci mettiamo a fare altrettanto qui, nel momento di massimo relax ludico, in buona sostanza a tradimento?
Vade retro allo spoilerone, sempre e comunque. Eddai... :D

VEDI, ESSERE UN VIDEOGIOCATORE NON È COSA DA TUTTI; NON È GIOCARE TAL VIDEOGAME, È VIVERE IL VIDEOGAME! È FARSI CATTURARE IN QUESTO MONDO STRANO, COGLIERNE LE SFUMATURE E GODERNE; È APPLICAZIONE, CONCENTRAZIONE E PERSEVERANZA E TANTO ALTRO ANCORA. È UN TALENTO: O CE L'HAI O NON CE L'HAI
NONNATO ALESSANDRO

ESSERE UN VIDEOGIOCATORE NON È COSA DA TUTTI

Caro amico Xam, non sei solo nell'universo!
Anch'io provo quell'impulso irrefrenabile di condividere con gli altri la mia passione, le emozioni che essa sa darmi, spiegare il perché non siano solo "giochini elettronici", ma è un lavoro duro.
Sono fidanzato da anni con una meravigliosa fanciulla, con la quale ho sempre condiviso tutto. Tra di noi c'è sempre stato un intenso scambio culturale per quel che riguarda la musica, il cinema, i libri, l'arte (di cui lei è grande appassionata), ma con il videogame non c'è stato proprio nulla da fare.
Eppure, mi dicevo, è così aperta mentalmente, così curiosa, così ricettiva... e allora giù sermoni ricchi d'entusiasmo su trame avvincenti (anche Tom Clancy le scrive!), grafica da urlo (guarda qua che foto! Va', va' che foto!), enorme cura del sonoro (anche Mike Patton si è prestato!); le ho fatto provare dal vivo alcuni capolavori (F.E.A.R.: e quand'è che dovrebbe far paura 'sta cosa? - Fallout 3: ma non è noiosa 'sta roba?) ma niente: tutto vano. IL VIDEOGAME UNA FORMA D'ARTE? Suvvia, non scherziamo (beh, pure te non hai preso proprio due giochi particolarmente "artistici"... ndTMB).
Infine, ecco la domanda che mi ha fatto tremare sin nel profondo le membra: quello che non capisco è a che scopo dedichi tanto tempo ai giochi? Cosa ne guadagni?
Non capisce, no, e non capirà mai.
E proprio nel momento di massima frustrazione, ecco l'illuminazione: davanti al suo sguardo, un misto di compassione, dispiacere e perplessità, ho rivisto, come ad uno specchio, il mio stesso sguardo quando le dicevo: mi dispiace, cara, ma davanti a questo quadro non riesco proprio a commuovermi come te.
Vedi, essere un VideoGiocatore non è cosa da tutti; non è giocare tal videogame, è Vivere il videogame! È farsi catturare in questo mondo strano, coglierne le sfumature e goderne; è applicazione, concentrazione e perseveranza e tanto altro ancora. È un talento: o ce l'hai o non ce l'hai.
Quindi videogiocare può essere contagioso? Se il virus trova terreno fertile e non ci sono anticorpi a debellarlo sì, è possibile e allora avremo un altro malato con cui condividere gioie e dolori ludici.
Siamo destinati per sempre alla nostra quarantena fatta di sguardi ironici? Saremo per sempre i malati nerd che buttano il tempo nei giochini? Molto probabilmente sì, ma siamo sicuri che sia un male? E se anche esistesse una cura, chi la vorrebbe? (Nintendo Wii ti dice nulla? NdTMB)

Nonnato Alessandro

P.S. Che fine avrà fatto lord SNK?:)

No, non ci vedo male in senso assoluto. Potrei anche provare a vedercene in senso relativo, ossia in rapporto a ciò a cui mira la tua personale ricerca. Ma glisso alla grande, per evitare uno di quegli off-topic paurosi che vi farebbero addormentare già alla riga numero 3. E, anzi, torno a pesce allo spunto che avevo lanciato nella Prosopopea di febbraio. Se la bellezza sta negli occhi di chi guarda, così come l'apprezzamento dell'opera d'arte tradizionale abbisogna di una certa sensibilità, l'apprezzamento del videogioco richiede quella che non so se chiamare dote. Forse piuttosto una preparazione di base; un'attitudine al sogno, anzitutto. Una propensione e un gusto al divertimento fine a se stesso, in secundis (la famosa voglia di giocare). Anche uno spiccato senso di sfida. Tre elementi che, a procedere dal primo verso l'ultimo, mostrano un fattore di coinvolgimento crescente, una necessità di mettersi in gioco in maniere e quantità che forme d'arte assodate e mature certamente non richiedono.
Prima che il discorso deragli sulla base di questa parola tanto altisonante, vi faccio una domanda: vi è capitato mai di osservare un videogioco giocato da altri, di essere invitati a prendervi parte e di non aver avuto voglia di partecipare? Magari un titolo fuori genere, qualche cosa di apparentemente poco divertente rispetto al vostro gusto. Magari vi è capitato anche di averci provato e, dopo qualche partita, di finire travolti.
Curiosità mia: quanto ci avete impiegato a cambiare idea? Quanto vi è servito per superare lo scoglio? E se per gli altri (la tua ragazza) si trattasse semplicemente di uno scoglio più grande?

AU REVOIR

Auff! Ce l'ho fatta. Non pensavo, davvero. A valle dell'ennesimo blocco dello scrittore, mi è toccato scavare. Non che mi dispiaccia prendere il badile in mano, ma, sapete, occorre farlo nei tempi e nei modi corretti. Perché hai voglia a scavare sopra un blocco di granito...

RAFFO SENTI QUA!

Gente bella proprio non ci siamo, negli ultimi tempi le lettere pervenute si sono ridotte drasticamente, al punto che se continua così dovrò pubblicare missive dai contenuti talmente scarsi che non sarebbe bello per nessuno leggerle (manco per chi le ha mandate). Siccome inoltre non ho nessuna intenzione di scrivermi le lettere da solo, fate i bravi e se davvero volete che questa rubrica vada avanti datevi una mossa e collaborate. Vi ricordo che questa è a tutti gli effetti una rubrica epistolare, fatta principalmente da voi, quindi senza di voi si chiude la baracca. Io ci tengo molto al Raffo Senti Qua e mi spiacerebbe si interrompesse, quindi davvero, scrivete, scrivete e scrivete.
Mandate i vostri deliri, riflessioni o domande a raffosentiqua@sprea.it
La barza che fa ridere solo a me e a chi non manda le lettere.
Due grassoni, cercando di uscire contemporaneamente dall'ascensore, si incastrano nella porta.
- Il primo: "Ruoti, faccia da perno".
- Il secondo, stizzito, risponde: "Ruoti lei, faccia da culo!".
Meheha
Raffo

CIELO CIELO MANCA

Angelico Raffo Umpapà (ommadonna. NdRaffo),
siccome corre voce che tu sappia tutto, vorrei sottoporti una questione che mi assilla da parecchio tempo. Ora, a scuola ho imparato che il cielo è azzurro per via dei vari gas che ci circondano, di conseguenza l'acqua, che di norma è trasparente, quando sta nel mare è azzurra perché riflette il colore del cielo... fin qui ci siamo, no? Ebbene, come mai dallo spazio l'acqua del mare è sempre blu? Non sarebbe più logico che fosse trasparente? Si potrebbe rispondere che essendo il cielo blu, è naturale che lo sia anche l'acqua, che comunque ne riflette il colore. Ma allora, se il cielo è blu anche dallo spazio, perché pure il verde della vegetazione non assume una colorazione bluastra? Dopotutto il cielo dall'alto dovrebbe essere come una sorta di vetro colorato blu, che fa diventare tutto quello che c'è sotto di colore bluastro.
Ti prego di dare risposta a questa domanda perché ho mandato una mail a Margherita Hack e non mi ha filato.
Lallo

Caro Lallo, la tua è un delle classiche domande la cui risposta è talmente ovvia che fa il giro e diventa complicata. In ogni modo, il mare non è blu per via dei gas contenuti nel cielo, ma per un filtro posto sulla retina di ognuno di noi. Questo filtro fa sì che l'acqua, non appena viene collocata in un bacino naturale, diventi blu. Stesso discorso per i cielo: non appena noi guardiamo in alto, per permetterci di distinguere un cielo nuvoloso da uno terso, il nostro occhio rende l'aria azzurra in assenza di nuvolaglia, mentre la rende grigia se ci sono nuvole. Agli animali (tutti a parte lo gnu e l'echidna) non posseggono questo filtro e infatti vedono il cielo nero come è giusto che sia.

RICCHEZZA MEZZA BELLEZZA

Gioioso Raffo, sono quasi alla fine dell'università. Praticamente vado a scuola da quando sono nato e ora che finalmente vedo la luce, mi trovo davanti a un bel problema: anche se non l'ho mai fatto, ho già perso la voglia di lavorare.
Da qualche settimana sul digitale terrestre hanno aperto un nuovo canale dedicato al poker, è un figata, 24 ore su 24 trasmettono partite di poker (anche se, questo va detto, al momento sono sempre le solite ripetute in loop) e quindi ho deciso cosa farò da grande: il giocatore di poker professionista. Per adesso gioco solo online nei tavoli degli scarsoni, ma ho deciso che un giorno mi guadagnerò da vivere con il Texas Hold'em. So che per TGM scriveva Max Pescatori, e quindi ho deciso di entrare anche io nella storia della rivista: un giorno, quando sarò ricco e famoso, i miei fan faranno diventare questo numero di TGM una sorta di reliquia e io, che comprerò 10 copie quando uscirà in edicola, diventerò ancora più ricco.
Carlo Sassi

Ho frequentato "il Pesca" qualche tempo prima che partisse in cerca di fortuna alla volta di Las Vegas; ricordo quando lui e Max Reynaud si presentavano in redazione a notte fonda per occupare la sala riunioni e giocare a carte (tanti anni fa la redazione era una specie di circolo, aperto 24 ore su 24, attorno al quale orbitavano i personaggi più assurdi, la maggior parte dei quali amici di Max). Il caro Pesca ha trovato letteralmente l'America in America e oggi è uno dei più blasonati campioni di poker a livello mondiale (vincitore tra le tante cose di due braccialetti alla World Series of Poker). È dunque questa la strada da seguire per diventare ricchi? Beh, io resto dell'idea che ci siano modi meno faticosi e stressanti, per esempio fare da cavia agli alieni in cambio di lingotti d'oro, oppure vendere cuscini imbottiti coi peli della barba... che idea ragazzi: vendere cuscini coi peli della barba, ogni tot giorni si fa una bella rasata e dopo un po' di vendono i cuscini a peso d'oro. Sono un genio, lo so. Tornando al poker, è molto più semplice diventare ricchi aprendo un sito dedicato a questo sport che diventarlo da giocatori... chissà, forse un giorno ne aprirò uno.

DOMANDE PERICOLOSE

Supremo esecutore del sovrasterzo di potenza Raffo,
ti scrivo per porre al tuo superno giudizio una questione la cui importanza mi impedisce di dormire. L'altro giorno, dopo una sessione di peti in Fable, sono uscito di casa con intenti reconditi nella mia malsana mente. Sono andato davanti a un parrucchiere, ho visto uscire una signora con in testa un carciofo di capelli e le ho chiesto: "Scusi manzona, ma come le hanno coiffato i capelli? È identica a mia nonna Speranza". Ed è così che mi sono trovato un occhio nero e la scritta "404 pirla found" su una parte del corpo innominabile per decenza. Ho provato a eliminarla con la carta vetro, ma da allora non riesco a stare seduto. Cosa mi consigli? Te lo chiedo in ginocchio (te l'ho detto, seduto non ci sto...).
Tuo Pollo Vecchio Piemonte
Gennarino Panevino
Caro Gennarino, togliere quel tipo di scritte dal posteriore è piuttosto complicato nonché doloroso. Non stiamo a indagare perché lo so, ma lo so. Visto che mi chiedi pareri sulla risoluzione del problema, ti consiglio di formattare il posteriore 10 volte, poi installati un buon antivairus e non scaricare niente per un po' di tempo.

IL VECCHIUME NON PERDONA

Sostanzioso Raffo,
la presente è per chiederle formalmente di fermare il tempo e far sì che la vecchiaia abbia fine. Ormai ho passato la trentina e il fio fisico sta irrimediabilmente decadendo. Se qualche anno fa potevo mangiare come un porcello senza che nulla si tramutasse in grasso, oggi la medesima quantità di cibo finisce all'istante nel ventre, e si aggrappa alle carni in maniera incredibilmente arcigna. Come se non bastasse anche i capelli cominciano a restare sempre più insistentemente sul cuscino invece che in testa e quando suona la sveglia prima di capire chi sono e dove sono passano 10 minuti... insomma, la vecchiaia mi sta mangiando vivo. Tu che tutto puoi e tutto sai, ferma il tempo per favore, ne va della mia vita.
Claudio R.

Oh, ci voleva proprio una bella lettera ricca di ottimismo, in effetti il problema della vecchiaia è un problema che più o meno affligge tutta la popolazione mondiale, certo, alcuni esemplari come il Toso ne sono stati colpiti molto precocemente e ancora nel pieno dell'età della stupidera dimostravano almeno 15 anni più di quelli effettivi. Per quello che mi riguarda, la vita mi si sta allargando in maniera preoccupante, ma ho risolto il problema comprandomi pantaloni di 2 taglie superiori al necessario, in modo da avere sempre l'illusione di essere filiforme. Per quanto riguarda il problema dei capelli, tanta gente l'ha risolto facendosi il riporto coi peli della schiena o delle ascelle, ocio però alle folate di vento.

LA LETTERA SCELTA A CASO DEL MESE

(Questa lettera è scelta a caso tra tutte quelle pervenute e non ha risposta perché due non fa tre. NdRaffo)
Ciao Raffo, tanto perché tu lo sappia, ho rivolto la stessa domanda all'indirizzo tg-m@sprea.it.
Perché a volte nei filmati del Videogiornalino dei Videogiochini che compare nel DVD l'audio si sente malissimo? È colpa vostra che non vi dotate dei moderni mezzi tecnologici o è colpa del mio udito che va e viene?
Tante belle cose.
Jacko

Pagina mancante

ADSO

Adso da Melk è uno dei fondatori di NGI, si è occupato dell'organizzazione di eventi legati al gaming quali World Cyber Games, NGI Lan e Smau ILP. Attualmente spera che per prepararsi a quello che lo attende siano sufficenti intense sessioni di Sim Baby.

A cura di: Adso adso@sprea.it

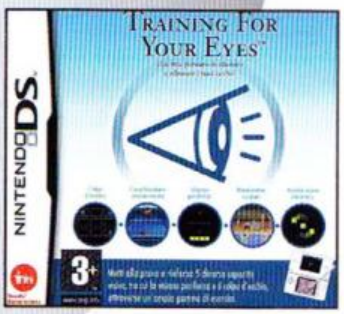
GERONTOGAMING

Scrivo queste righe quando sono appena scoccati i 41 sul mio personale orologio biologico. Un altro pezzo sull'essere quarantenni e gamer? Ma certo!

Mi dispiace tanto per i miei detrattori (parlo del forum di TGM, che è l'unico posto dove vengo detratto; si sappia) ma proprio non ce la faccio a cominciare senza un po' del solito siparietto/teatrino. Sarà che sono come i motori diesel ai quali serve un po' di riscaldamento prima della partenza a pieno regime, sarà che è un lunedì mattina presto, mi sono alzato alle sette meno un quarto e la bambina ha vomitato (cit.), o forse è solo che "ho scelto il giorno sbagliato per smettere di fumare" (cit.). Sarà quel che sarà ma non posso esimermi da fare le scuse al bistrattato ToSo per gli ultimi editoriali nei quali mi burlavo della sua sembrerebbe persa longilineità. Negli anni ho sempre pensato che quei tali che continuavano a "scherzarti" facendo leva sui difetti fisici fossero dei banalotti senza molto futuro, specialmente quelli che non perdono occasione per farlo e non smettono praticamente mai. Per anni ho subito la loro scialba ironia con cose tipo "Si va a pranzo? Ma avranno un trogolo per questo qui?" e per anni ho sempre lasciato correre pensando a cose tipo "Non ragioniam di lor, ma guarda e passa" (Divina Commedia, Inferno, Canto III, verso 51) ma da qualche tempo sono passato a una sana e immediata ginocchiata nei maroni. Così, al volo, senza concedere alcuna licenza; in modo da stabilire subito le gerarchie. Lo sai ToSo? Ho sempre pensato che tu fossi sotto sotto uno di questi tizi qui e quindi volevo prendermi una piccola rivincita; ma, visto che ci siamo incontrati di persona nemmanco due volte e che abbiamo scambiato nemmanco due parole erano probabilmente solo illazioni, e ti chiedo scusa. Pace? *(Adso, io sono longilineo. Solo, non nell'accezione comune del termine. Peace and Love. ndToSo).* Veniamo invece al forse per taluni criptico titolo di questo mese.

Geronto mi deriva dal greco e sta a significare strettamente "vecchio, anziano". Gaming deriva... vabbè su! Insomma, per farla breve volevo fare tutta una serie di dotte considerazioni che mi sono scaturite dopo una domanda diretta fattami in Messenger da un lettore (grazie Cchris73), ovvero: "Giocherai ancora tra 20 anni?" (in realtà lui aveva scritto "30", ma diamine... speriamo di arrivarci ai 70 eh, quindi 20 mi pare più appropriato). "Bella domanda" ho prontamente risposto, "che merita un certo tipo di riflessione". In realtà è un argomento – quello della mia età, della nostalgia dei bei tempi andati e delle domande su quanto mi aspetta – che ho sempre tangiuto... ehmm.. che ho sempre tanto... tanguto... (insomma il participio passato del verbo tangere. Vi sfido a cercare altri participi come quello di "soccombere")(tangere e soccombere sono verbi difettivi, e come tali mancano di alcuni tempi verbali. Merito della mia linea, di Wikipedia, di Internet, e della mia professoressa di Italiano. ndToSo)(lo so ciccino. Era per dare una nota di colore. ndAdso)(mancano giusto le marmotte e della cioccolata da incartare. ndToSo) e che altre volte ho affrontato anche se in maniera leggermente diversa. Per cui perché non parlarne ancora?

Di getto mi viene in mente J-AX in "I Vecchietti Fanno Oh", canzone dedicata appunto a quello che accadrà alla nostra generazione una volta incanutita, quando dice "saremo hacker dei nostri PC, campioni di bocce col nintendo wii" e mi viene tanto da ridere. Anche perché già ora l'industry mi punta all'anziano come papabile e importante mercato. Basti guardare le pubblicità televisive della console considerata geriatrica per eccellenza: il DS. Tra training per il cervello, per gli occhi e giochini di allenamento mentale vari, l'andamento è abbastanza chiaro. Per non parlare poi del testimonial utilizzato per Nintendo, ovvero il non più giovanissimo comico (personalmente non mi ha mai fatto riderissimo, eh, ma son gusti) Giorgio Panariello. Sì, è vero, hanno anche usato Nicole Kidman ma oramai mi va per i 45, e si sa che le donne invecchiano prima degli uomini (haha con questa mi sono guadagnato come minimo un cazzotto dalla mia trentenne ed adorata moglie!). Vabbè dai, come abbiamo già avuto modo di dire, i quarantenni di oggi sono bene o male i ragazzini del coin-op degli anni '80 e quindi ci sta tutto. Inoltre penso che sul suo parco utenti "naturale" il gigante di Kyoto non abbia bisogno di spendere troppo in comunicazione, che tanto sono tutti aficionados e fanboy. Poi però penso più sul serio alla domanda postami a bruciapelo e mi chiedo qual è la differenza tra essere giovani ed essere anziani. Al di là degli inevitabili acciacchi, del decadimento fisico e mentale e di tutte quelle brutte robe lì, la differenza è sempre è solo, quantomeno per quanto mi riguarda, la stessa: la perdita della curiosità e una certa idiosincrasia verso tutto ciò che è nuovo. Me ne accorgo ogni giorno che passa: dal riascoltare sempre i vecchi gruppi e a fare fatica anche solo a sentirne il nuovo album, al rifiutarsi si aderire di istinto a nuove tecnologie (palmari sux) e/o tendenze nuove (ok, ho digerito FoolBook, ma gli altri social sono aberranti) fino a chiudersi nel proprio mondo antico fatto di musica, libri, film e, perché no, videogiochi che "erano meglio" e che ora non fanno più. È forse un pelo diverso da come è stato nella generazione precedente (e per alcuni "nati vecchi" miei coetanei) per i quali a un certo punto si smetteva di fare le cose "da giovani" e si cominciava a prendere la vita sul serio e a comportarsi "da adulti". Loro vivevano uno stacco netto dall'adolescenza e rifiutavano, anche con un certo orgoglio, tutto quanto assimilabile all'adolescenza stessa. Per noi, della famosa Generazione X, le cose sono cambiate (dire se in meglio o in peggio è oggettivamente dura, al momento).



Quindi, sommando tutto, dai disturbi della vecchiaia alla tendenza a giocare/baloccarsi con le cose a cui si è sempre giocato, passando per la necessità di maneggiare aggeggi di più semplice utilizzo e dall'impossibilità di interfacciamento con qualunque congegno neurale, prevedo questo: giocherò a Quake Arena Forever 2030 su PS 15 cercando di battere altri cisposi sessantenni incarogniti.

Ci si rivede tra vent'anni e vediamo chi aveva ragione. Tzè!

A cura di Ivan "Kikko" Conte, kikko@sprea.it

IL GUSTO DELLA GUERRA

Scontri generazionali sul fumo e non sull'arrosto.

Se c'è una cosa che mi diverte è assistere sui forum di TGM Online e GamesVillage al proliferare di fanboy di questo o quel gioco, di questa o quella piattaforma. Non c'è niente da fare: la voglia di farsi la guerra è insita nell'animo umano, ancor più quando si hanno giusto quattro peli in croce sulla faccia, la patente è una chimera irraggiungibile e ci si sente in grado di spaccare il mondo con la forza delle proprie convinzioni.

Ad esempio, ora che PlayStation 3 sta cominciando finalmente a mostrare qualcosa di decente, molti personaggi che per mesi sono rimasti lì, al margine della sezione dedicata alle faccende di Sony, sono improvvisamente esplosi in fuochi d'artificio che manco a fine anno: "Oh quanto è figo Uncharted 2! Marò... guarda che roba God of War 3... la miglior grafica mai vista al mondo! E Final Fantasy XIII? Il migliore della serie senza dubbio, soprattutto sulla "Pleistescion"... altro che la versione per Xbox 360... boxari maledetti... dovete morire tutti tra atroci tormenti!".

La cosa fantastica è che gli utenti PC, invece di restare belli tranquilli nella loro isola felice, si sentono in obbligo con altrettanta solerzia e puntualità di andare a specificare la superiorità della loro piattaforma sul resto del mondo videoludico. E il piano di scontro è sempre lo stesso: la grafica. Così come il termine di paragone ultimo: Crysis.

I titolo di Crytek è da due anni l'esempio supremo della superiorità dei PC sul mondo delle console tutte. Questo fatto si sta ripetendo ultimamente con così tanta frequenza che alcune domande mi sono venute spontanee. Una su tutte: possibile mai che in due anni e rotti di evoluzione informatica e ludica il PC non sia riuscito a esprimere qualcosa di più sontuoso del pur ottimo Crysis? Non è, forse, che davvero gli sviluppatori hanno deciso che non convenga investire su motori grafici esclusivi che non possano essere convertiti in nessun modo sulle altre piattaforme? Eppure ricordo molto bene che, solo qualche anno fa, la differenza tra un titolo e un altro di 24 mesi più vecchio era talmente palese da essere riconosciuta a occhio nudo anche dal più "niubbo" dei videogiocatori. E parlo di PC, perché su console (soprattutto su PlayStation 3) il salto qualitativo è facilmente percepibile anche oggi. Non so se preoccuparmi della cosa o essere felice del fatto che, forse, non mi toccherà più stanziare cifre da capogiro per tenere aggiornato il mio sistema in modo che possa essere competitivo con quello che il mercato offre in termini di grafica. Che poi, a dirla tutta, devono essersene accorti anche i produttori hardware di questa cosa, se è vero che non si vedono quasi più schede video con il cartellino del prezzo superiore ai 400 euro, come capitava troppo spesso solo un paio di anni or sono.

Tornando a bomba, c'è una seconda questione che mi solletica di fronte alle dinamiche da bar che sottendono ai forum di videogiochi, e a quello di GamesVillage in particolare. È così difficile riuscire a valutare un titolo per quello che offre e non per la piattaforma sulla quale gira? Perché il fanboysmo si sofferma quasi sempre sulla potenza hardware e quasi mai sulla qualità del software? So che il mio può sembrare un discorso vagamente retorico, ma quando gioco, gioco e basta... importa poco della macchina sulla quale sto facendo girare il titolo in questione se si tratta di esclusive, piuttosto che della forma che ha il controller che ho in mano in quel momento. Se la scelta sui "multipiatta" si sofferma sovente su Xbox 360 è solo per una mera questione di voglia di achievement (Batman Arkham Asylum docet... ricordate?) e non certo per la presunta superiorità della console di Microsoft rispetto al resto del cucuzzaro. Tanto più che Final Fantasy XIII me lo spolperò per bene proprio su Xbox 360, pur sapendo benissimo che si tratta della versione meno riuscita del lotto. Giocare per il piacere di farlo non è difficile: molti dovrebbero provarci... si eviterebbero un sacco di chiacchiere inutili e i forum sarebbero un posto più sereno dove vivere le proprie passioni.

Pagina mancante

Pagina mancante